绘梦人

游戏插画名家鉴赏



绘梦人

游戏插画名家鉴赏



绘梦人 游戏插画名家鉴赏



ISBN 7-89471-022-2

本手册随盘附赠不能单独销售

绘梦人光盘定价：38元

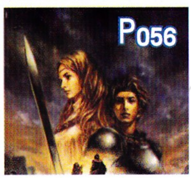
绘梦人

游戏插画名家鉴赏

CONTENTS













安田朗 —— 008
白井影二 —— 014
北千里 —— 018
仓花千夏 —— 024
池田奈绪 —— 026
池野大悟 —— 030
赤井孝美 —— 032
川野琢嗣 —— 038
村田莲尔 —— 044
大暮维人 —— 046
大桥幸子 —— 048
大峡和歌子 —— 050
大冢真一郎 —— 054
丹野忍 —— 056
FALCOON —— 062
饭冢武史 —— 068
副岛成记 —— 074
甘露树 —— 080
冈崎武士 —— 084

CONTENTS

高野裕纪 ———— 086
HACCAN ———— 090
河野幸子 ———— 092
吉成钢&曜 ———— 096
吉村健一郎 ———— 102
吉田明彦 ———— 106
金亨泰 ———— 112
金子一马 ———— 118
井上雄彦 ———— 124
驹都英二 ———— 126
KENZY ———— 130
堀部秀朗 ———— 134
林忠熙 ———— 140
M—RS ———— 146
美树本晴彦 ———— 150
末次誉亮 ———— 156
末弥纯 ———— 160
Nekkeau ———— 164
Niθ ———— 168



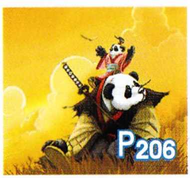




CONTENTS

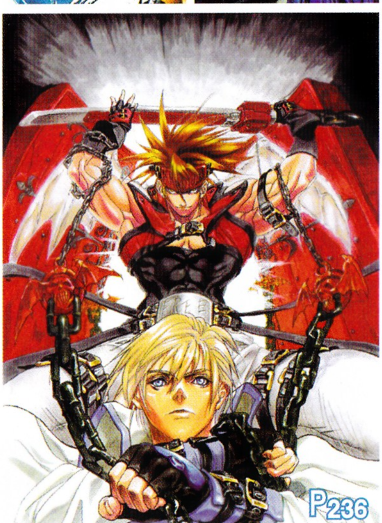












内藤泰弘 —— 172
鸟山明 —— 176
七濑葵 —— 180
七尾奈留 —— 186
漆原智志 —— 192
RYU —— 198
日向悠二 —— 202
Sam Didier —— 206
森气楼 —— 212
山本和枝 —— 218
山田章博 —— 220
山下俊也 —— 222
神谷盛治 —— 228
石川史 —— 232
石渡太辅 —— 236
双羽纯 —— 242
水野十子 —— 248
司淳 —— 254
寺田克也 —— 256

CONTENTS

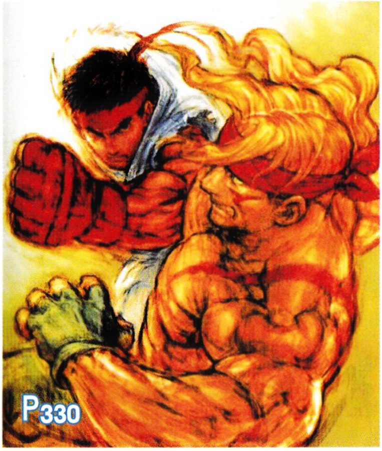
TONY —— 260
藤坂公彦 —— 266
藤岛康介 —— 272
藤田香 —— 278
天广直人 —— 282
天野白 —— 286
天野喜孝 —— 292
田中久仁彦 —— 298
土林诚 —— 304
Wolfina —— 310
洼冈俊之 —— 316
吴由姬 —— 322
武内崇 —— 326
西村娟 —— 330
小仓雅史 —— 336
小岛文美 —— 338
小林美智 —— 344
小林智美 —— 346
小松原里枝子 —— 352













CONTENTS













小畑健 —— 356

新川洋司 —— 360

岩崎美奈子 —— 366

岩元辰郎 —— 372

野村哲也 —— 376

伊东杂音 —— 382

伊藤龙马 —— 386

由罗海里 —— 388

雨宫庆太 —— 394

原田雄一 —— 398

贞本义行 —— 404

直良有佑 —— 408

凪良 —— 412

中村龙德 —— 418

中泽一登 —— 422

猪股睦实 —— 424

诹访原宽幸 —— 430

佐佐木知美 —— 436

カズキヨネ —— 440

みつみ美里 —— 444

前言

第九艺术——从上世纪90年代起，这个词便伴随着"电子游戏"一同出现在了我们的视线中。

虽然有些国人将其视为洪水猛兽，但谁都无法否认的是，如今的游戏已从最初的地下世界成功走入了千家万户，并成为了世界经济的重要组成部分之一。

仔细想一下，我们究竟喜欢游戏的什么呢？

交互性？系统？关卡设计？手感？剧情？音乐？画面？

或许，兼而有之吧。

而在游戏画面世界的创造者中，有一类人是我们怎样都无法忽略的。

我们记住了银发长刀的萨菲罗斯，记住了沉入生命之河中的卖花少女，同时也记住了野村哲也这个名字。

我们也许记不住《光明之风》、《光明之泪》中那些角色的姓名身分，但却无法忘记TONY这个名字。

小岛文美、森气楼、新川洋司、天野喜孝、金子一马……

这些名字，我们已经耳熟能详。

他们赋予了游戏角色形象与灵魂，是游戏角色的生父之一。

同时，他们也是最出色的绘梦人。

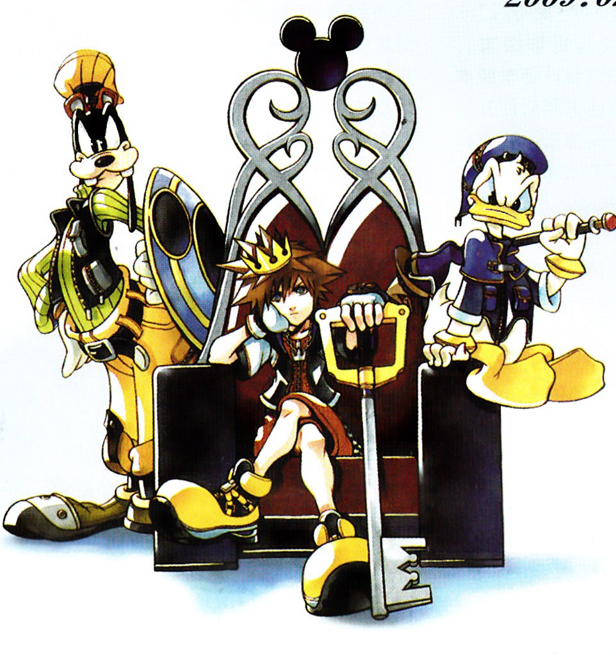
游戏梦境世界的绘制编织者。

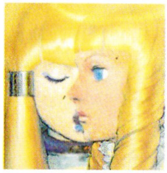
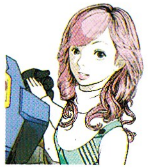
在这本书中，我们收录了101位游戏界顶级画师的作品及相关介绍，他们中有些大名早已如雷贯耳，有些则一直默默站在幕后，只将那些精美绝伦的画稿展现在我们眼前。而在这本书中，你将会了解到他们的生平，他们的作品，他们带给我们的一切。

下面，翻过这一页，让我们一同进入梦境之中吧。

卡伦

2009.02



安田朗




代表作品：

★游戏：

《街头霸王ZERO2》
《街头霸王ZERO3》
《街头霸王Ⅱ》
《超级街头霸王Ⅱ》
《街头霸王Ⅲ》
《街头霸王Ⅲ 三度冲击》
《快打旋风》
《快打旋风 复仇》
《战场之狼2》
《恶魔战士》
《恶魔战士2》
《X—MEN》
《超级漫画英雄》
《Kunoichi忍》

★动画：

《∀ Gundam》

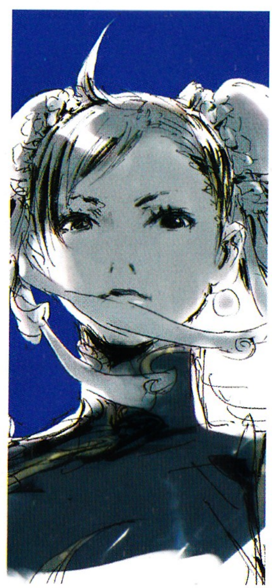
▶▶▶ illustrator

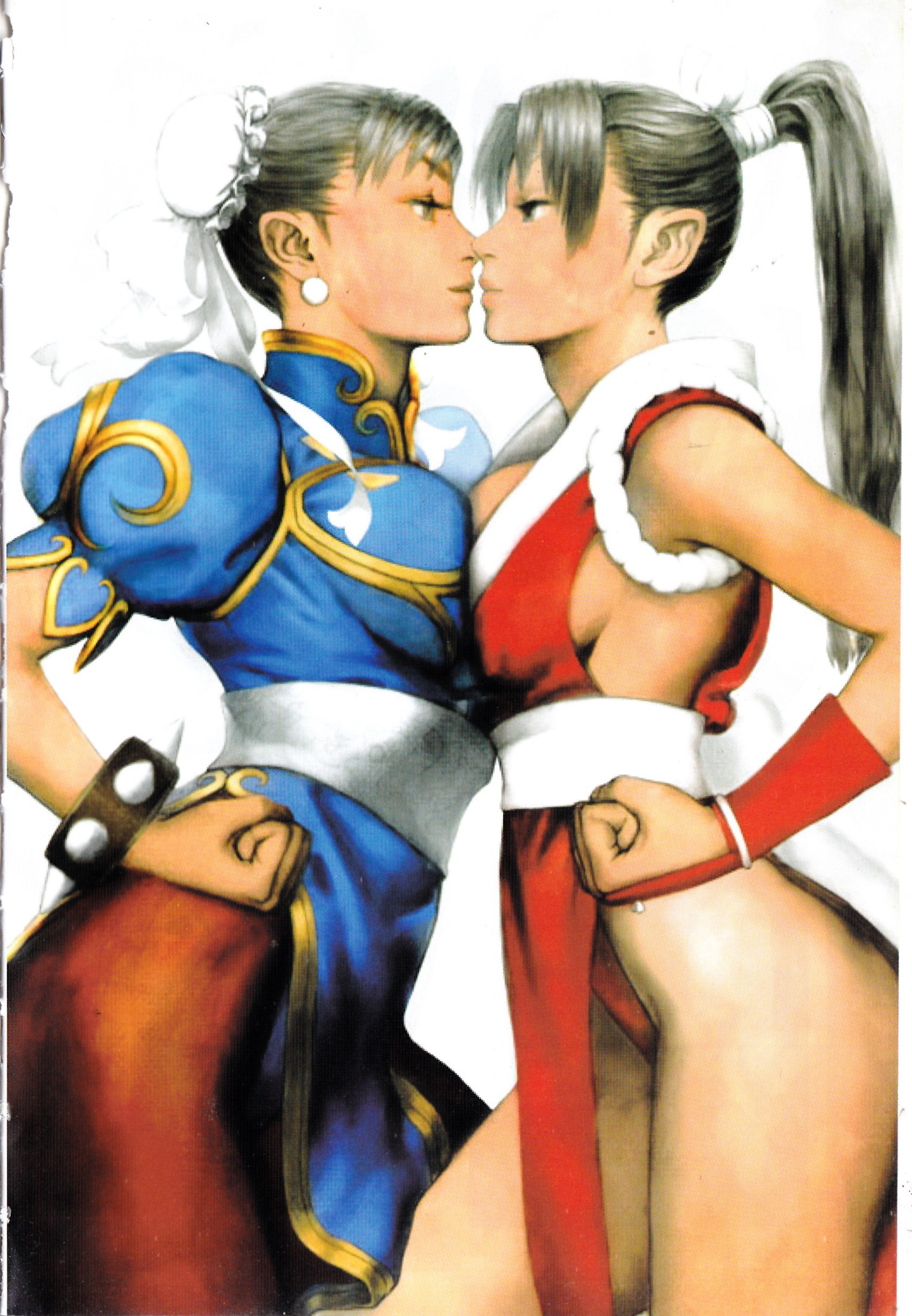
安 田 朗

安田朗1964年7月21日生于日本北海道钏路市，1984年从东京设计师学院商业设计系中途退学后便开始了他的画师职业旅程。1985年他成为了Capcom东京支社的一名临时工，开始以“AKIMAN”这个笔名进行游戏相关创作。1986年，安田朗调往Capcom大阪本社的第3企画室。在Capcom成立了专门的设计部的时候，他就成了该部门的领导角色。

安田朗的作画风格深受安彦良和、frank frazetta和n.c. wyeth这三位插画大师的影响，特别是安彦良和。安田曾在《∀ Gundam全纪录集2》中透露说他“因为崇拜安彦老师所以想成为一名动画制作者，不幸失败后才改行去做游戏”。虽然这话中有几分调侃的成分，但由此也可看出安田朗对安彦良和那份近乎狂热的崇拜。

1998年，安田朗以自己的笔名“AKIMAN”为名创立了公司。同年，在富野由悠季的邀请下参与了TV动画《∀ Gundam》的角色设定，从此也奠定了二人深厚的友谊。2002年，安田继续接受富野大神的邀请，参与了动画《返乡战士》的机械设定工作。而现在红遍大江南北的TV动画《反叛的鲁鲁

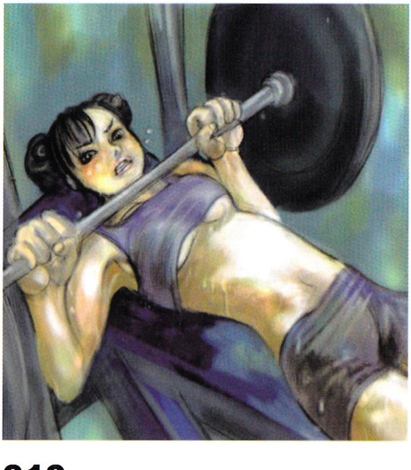




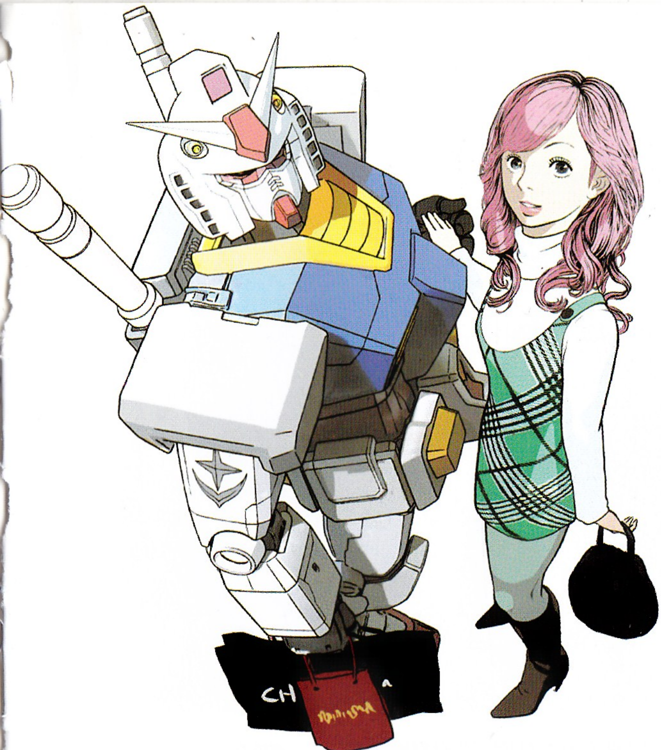
illustrator

安田朗









修》中布里塔尼亚军所驾驶的Knightmare Frame也正是诞生在安田朗的笔下。

2003年6月28日，安田正式离开Capcom成为独立插画家，但他并没有断绝和Capcom的合作关系，近年来Capcom的很多相关周边依然邀请他负责插画工作。安田朗为Capcom做出的贡献并不仅仅局限于创造了那些鲜明的游戏角色，他还为Capcom培养了一大批优秀的后备人才，例如现在Capcom的当红设计师西村绢就是安田朗一手提拔起来的，二人的关系形同师徒。

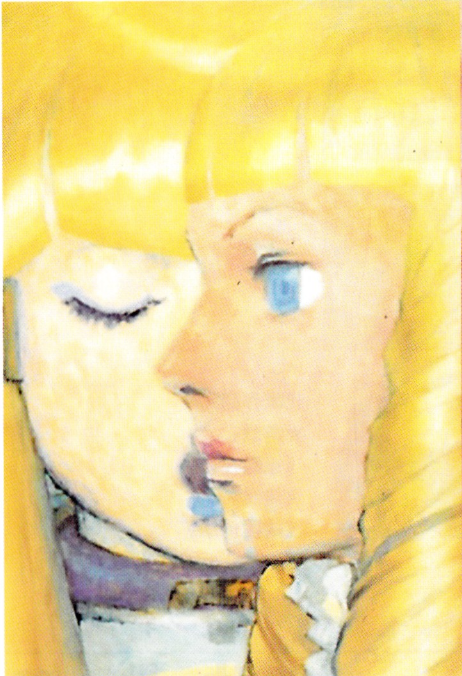
▶▶▶ illustrator

安 田 朗



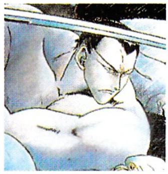
















白井影二

代表作品：

★游戏：

《饿狼传说》

《侍魂》

《战国传承》

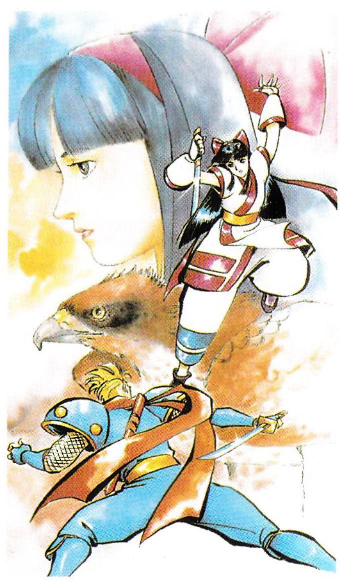
illustrator

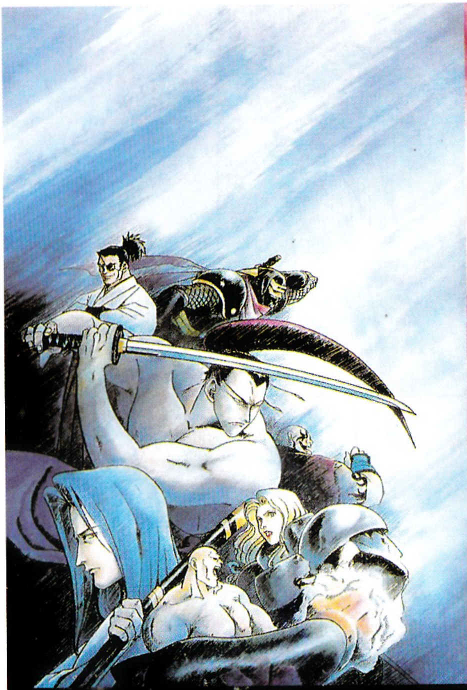
白井影二

“《侍魂》系列”一贯是以高水准的人设为Fans所赞誉，白井影二、北千里和森气楼这些画师的名字都称得上是“《侍魂》系列”的金字招牌。白井从初代《侍魂》起就开始负责人设工作，他擅长使用毛笔作画，画风苍劲有力，笔触间透露着无尽的霸气与洒脱，十分切合《侍魂》的主题，也给玩家留下了过目难忘的印象。

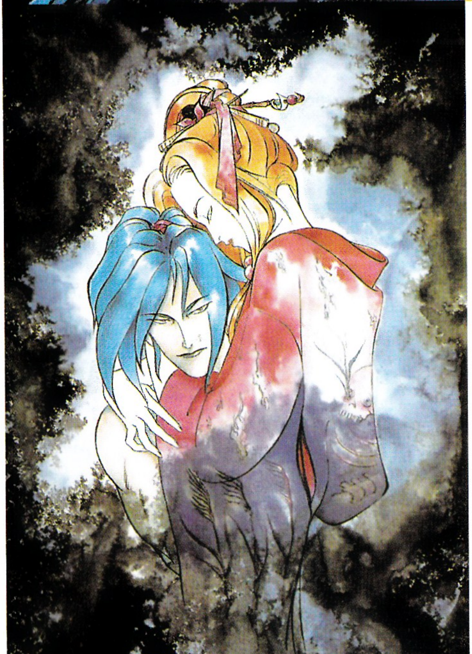
白井影二就如他的作品一样，真人也是十分的豪放。自从SNK这棵大树倒了之后，曾经在日本游戏界红极一时的SNK插画师们也奔走他方。混得好的便进入老对头Capcom公司继续发展，混得不好的就干脆一不做二不休成了自由插画家。白井影二属于比较中间的类型，虽然以他的画技和知名度足可以在新东家内立足，但本身性格的原因让白井影二并没有进入Capcom，反而像重生一般过起了逍遥自在的自由画师生活，接手的工作内容也更加广泛多样。











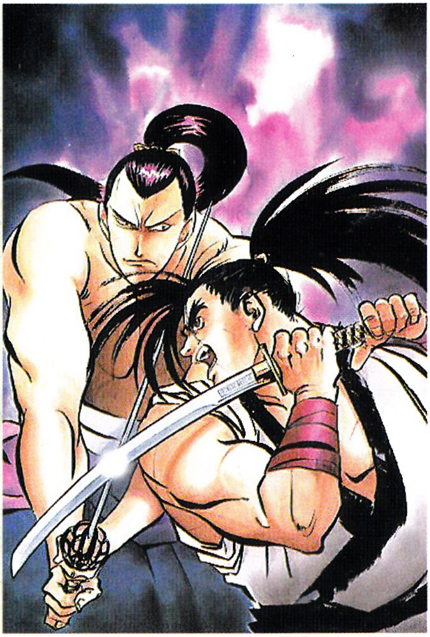














illustrator 白井影二



代表作品：

★游戏：

《侍魂64 阿斯拉斩魔传》

《侍魂 苏醒的苍红之刃》

《火焰之纹章 苍炎之轨迹》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

北 千 里

作为曾经的格斗游戏著名厂商SNK的御用美术设计师，为“《侍魂》系列”担任人设的大师北千里，凭借凌厉和粗旷的画风被众多游戏爱好者所推崇。她那用毛笔描绘出来的人物线条，既潇洒，在细节处又十分细腻，粗细结合非常巧妙，十分真实地还原了《侍魂》的战国武士道情怀。但估计谁都没有想到，能够描绘出如此豪放风格的北千里居然是名女性吧？

北千里最初就职于SNK，担任SNK人气游戏《侍魂N64》的美术设计，之后因为其潇洒豪放的画风获得了众多Fans的喜爱，接下来的《侍魂64 阿斯拉斩魔传》和《侍魂 苏醒的苍红之刃》中，SNK也委以重任，把人物设计的工作全部交由北千里完成。但这样的好日子并没有维持多长时间，2001年经营不善的SNK宣布破产，于是与众多原SNK员工一样，失去工作的北千里只能转投Capcom。豪气的北千里并没有获得Capcom的重用，虽然同样是担任美术设计师的工作，但与在SNK的重用相比，Capcom只让她负责一些琐碎的事务，担任的重头游戏《Capcom Fighting All









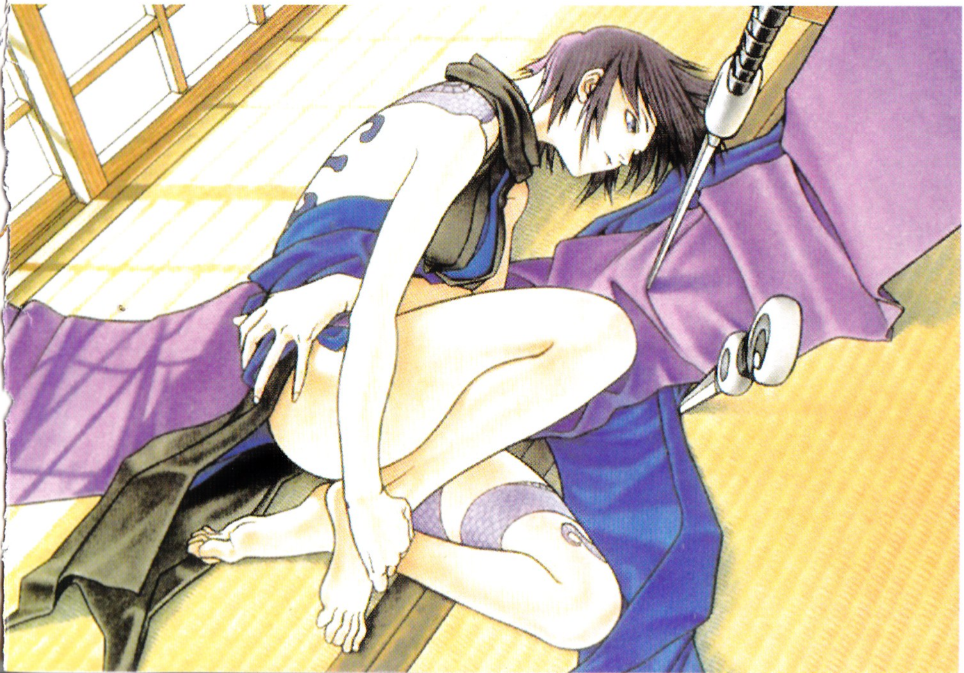
Stars》一度中止开发，这对北千里来说无疑是雪上加霜。于是2006年，她毅然离开了游戏公司，以自由画师的身分重新出发，并担任了2007年任天堂重头游戏《火焰之纹章 苍炎之轨迹》的人设工作。

颇为有趣的是，北千里其实并不是这位人气画师的真名，而是这位居住在关西的女画师根据日本大阪吹田市附近的站名——“北千里站”而取的。

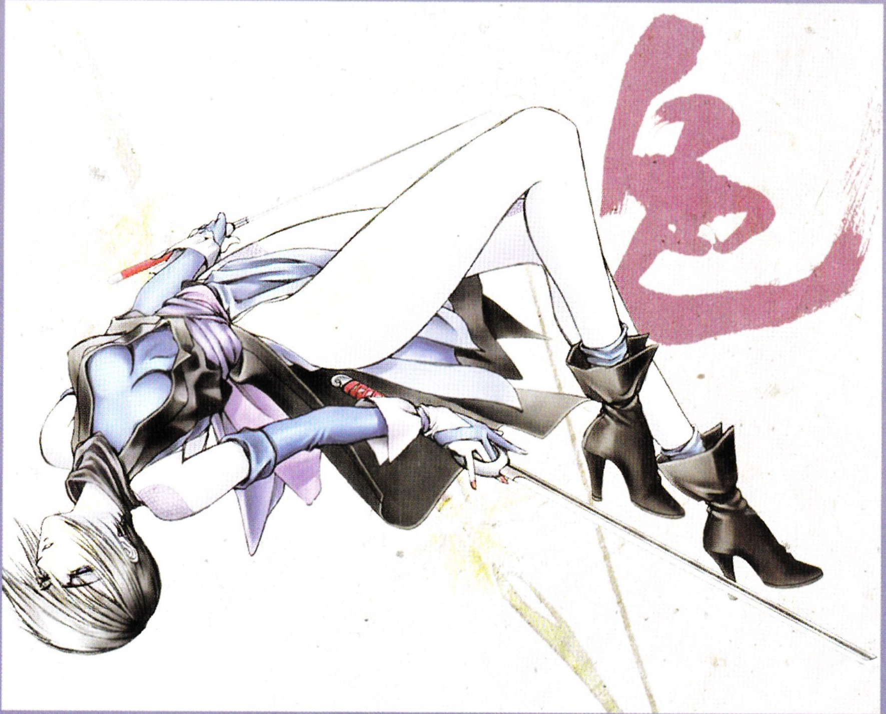


▶▶▶illustrator

北 千 里

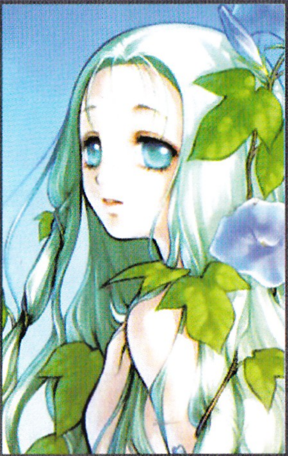


illustrator ……… 北千里
















illustrator……………… 北千里



代表作品：

★游戏：

《咎狗之血》

《Lamento –BEYOND THE VOID–》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

仓 花 千 夏

近年来女性向游戏也开始逐步发展壮大，诞生了不少优秀的文字恋爱游戏作品，《咎狗之血》就是其中之一，而为游戏设计出这些富有灵性角色的，正是くらはなちなつ（现名仓花千夏）。在大学毕业后，喜欢游戏的くらはなちなつ与好友渊井镝一起，进入了游戏公司Nitro+CHiRAL工作，并为当时公司里的重点游戏《咎狗之血》担任人设。题材阴暗的《咎狗之血》配合她犀利的画风很快就在女性向游戏界造成话题。之后Nitro+CHiRAL趁热打铁，推出了同样风格的《Lamento –BEYOND THE VOID–》。两款游戏的推出为くらはなちなつ在女性向游戏界中奠定了发展基础，但不可思议的是，2006年，在公司如日中天的くらはなちなつ却忽然宣布离职，并以一名自由画师仓花千夏的身分重新出道。目前仓花的工作主要是以给游戏杂志绘制封面以及为小说绘制插画为主。









illustrator

仓花千夏



代表作品：

★游戏：

《圣剑传说 玛娜传奇》
《圣剑传说 玛娜之子》
《圣剑传说4》
《风来的西林外传：女剑士飞鸟参见》

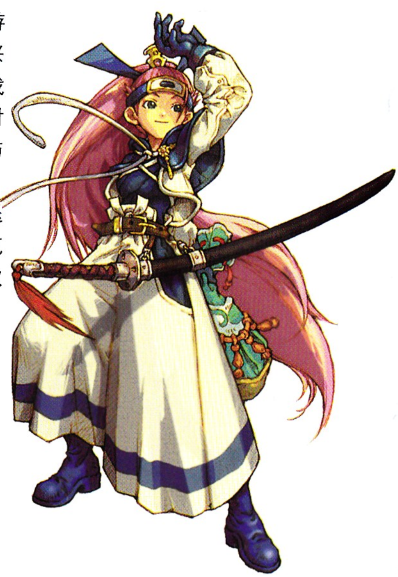
▶▶▶ illustrator

池田奈绪

在年龄结构日益趋向于高龄化的日本游戏业当中，池田奈绪可说是极为罕见的年轻女性从业者代表。她的画风清新自然，所设计的角色形象多姿多彩，日常生活中的一些情景和人物经常会成为她作品的创作素材。她曾参与过“《圣剑传说》系列”和“《风来的西林》系列”的角色设计，此外还在RPG大作《最终幻想XII》中担任过辅助角色的设计工作。

据说池田奈绪最初的理想是成为一名动画设计师，进入大学后在姐姐的推荐下尝试了人生中第一款游戏《最终幻想V》，由此对游戏和游戏角色设计萌发了兴趣，成为了她后来进入游戏业的契机。1999年加入当时的史克威尔公司后，她参与了《圣剑传说 玛娜传奇》的人物设计，随后曾一度退社并加入了ChunSoft，史克威尔·艾尼克斯成立后再次回归，原因至今依然不明。







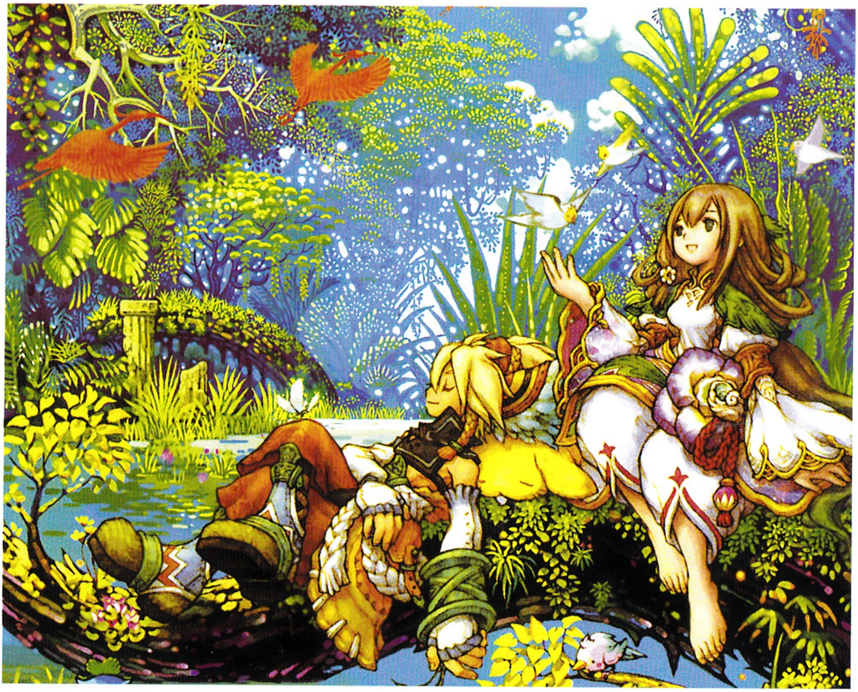




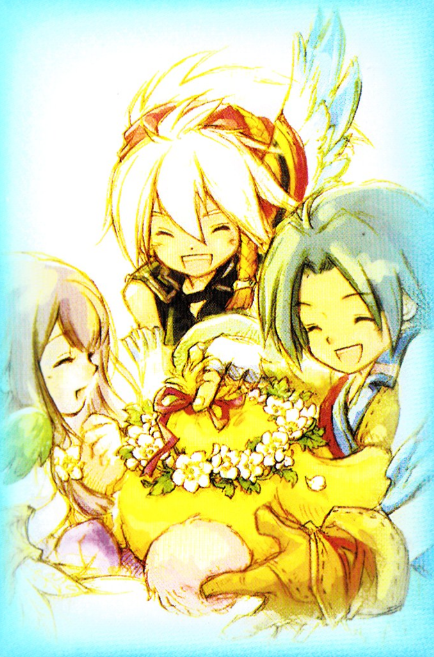


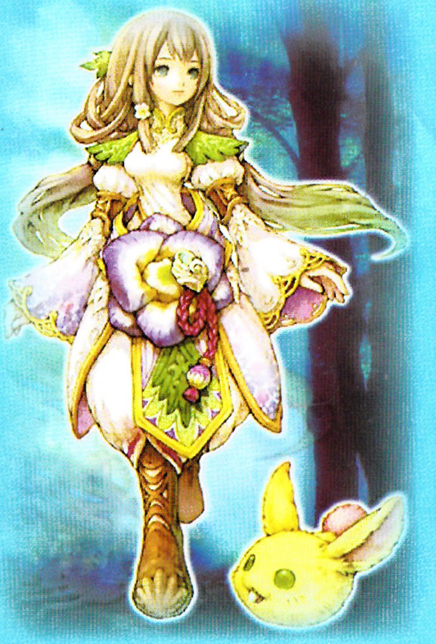
illustrator…… 池田奈绪

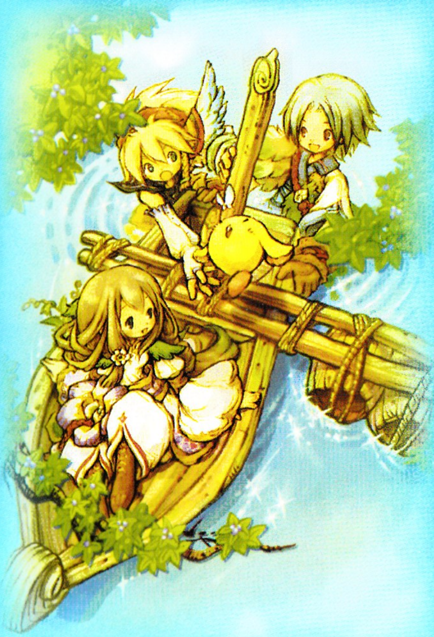
illustrator
池田奈绪













illustrator

池田奈绪







池野大悟





代表作品：

★游戏：

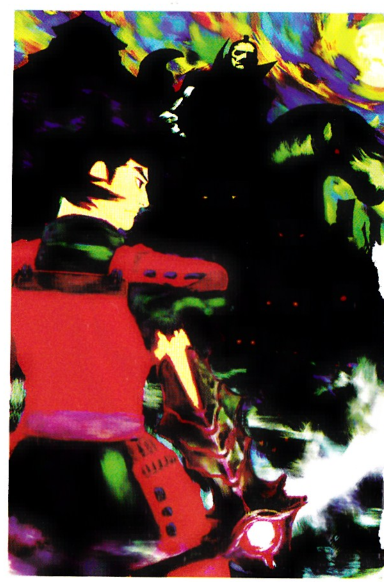
《街头霸王Ⅱ》
《鬼武者》
《街头霸王Ⅳ》

▶▶▶ illustrator

池野大悟

如果你从上世纪末就开始接触电子游戏的话，那你肯定听过池野大悟的名号。倘若你一下子记不起来的话，那可以尝试回忆下当年打遍街头巷尾的热门游戏《街头霸王Ⅱ》！没错，这个当年影响了一代热血青年的游戏系列，正是由池野大悟担任人物设计。

作为Capcom公司的御用插画师，池野大悟与西村娟一样，活跃在游戏插画界的第一线。不过早年时池野的生活并不是一帆风顺，他年轻时与其他插画师一样曾经画过漫画，但用池野自己的话来说“最终却悲惨地失败了，当我认识到自己完全不是那块料的时候，算是较早地选择了放弃。”不过安心为Capcom工作后，池野也得到了公司丰厚的回报，除了担任过“《街头霸王》系列”的人物设计及封面设计外，他还为Capcom的当红名作“《鬼武者》系列”、“《鬼泣》系列”担任过人设或封面设计的工作。









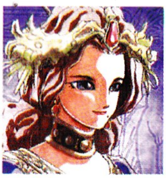




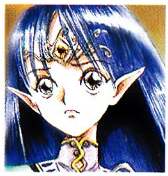




池野大悟







代表作品：

★游戏：

《美少女梦工厂》

《美少女梦工厂2》

《美少女梦工厂3》

《美少女梦工厂5》

★小说插图：

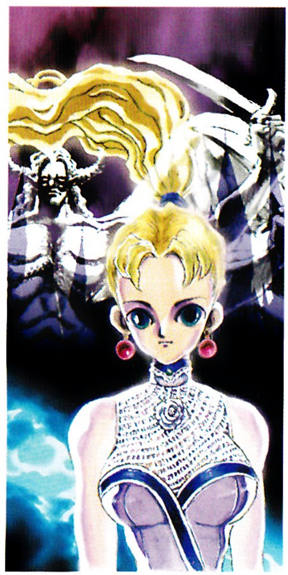
《星界纹章》系列

illustrator

赤井孝美

赤井孝美可以说从一开始出道便是一个话题王。作为著名动画公司GAINAX创始人之一的赤井生于1961年。早年就读于大阪艺术大学艺术学部的映像计画学科，也就是在这个学校他认识了庵野秀明和山贺博之两位以后在日本动画界赫赫有名的大人物。作为GAINAX的创始人，赤井见证着这个公司的每一步成长，《星界纹章》、《电脑学园》等作品的成功为赤井孝美在动画界博得了喝彩，也让赤井孝美招牌式的大眼美女成为了动漫爱好者的新宠。在游戏方面，“《美少女梦工厂》系列”的热卖让他再次收获了掌声与金钱。

越来越多的赞誉让赤井孝美冲昏了头脑。2007年，GAINAX由他担任制片人的动画《天元突破》播出，首播之后在日本最大的BBS站2CH上陆续出现了对这部动画不满的评价，认为这部动画本身就是一个“看了前面就猜到后面的天雷”，这样的言论引起了GAINAX里ID为“螃蟹@钢钻魂”员工的不满，并在日本最大线上分享日记社群“mixi”中贴上相关日记。事情到这里本来无可厚非，但作为GAINAX高层管理的赤井孝美却以ID



illustrator

赤井孝美













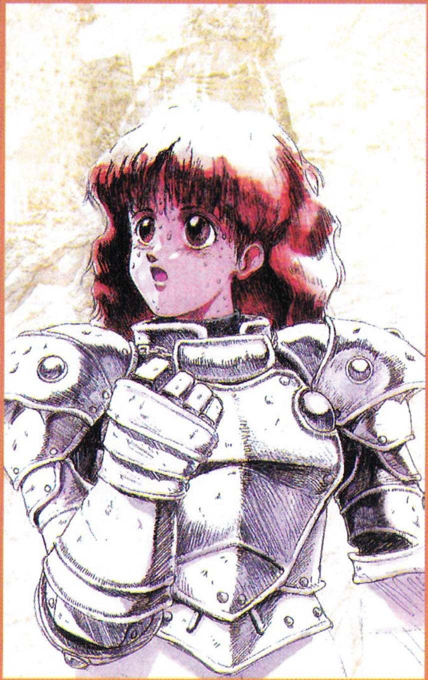
illustrator

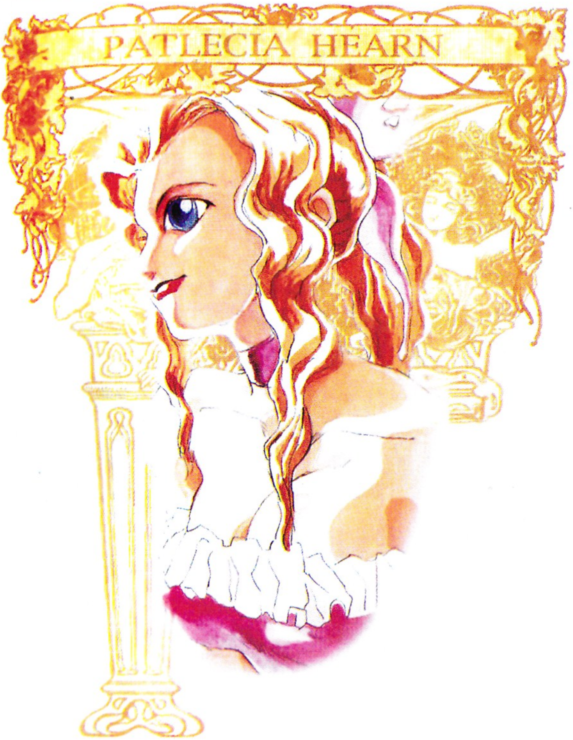
赤井孝美



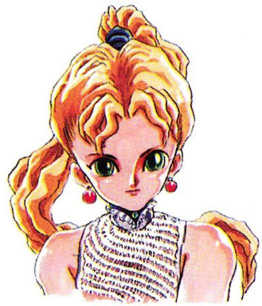








“magiの助演”为名，在网络上大肆贬低2CH的网民。于是口水战越演越烈，无奈之下，为了平息这场口水战，也为了维持GAINAX对外的公司形象，赤井孝美只得宣布辞去该TV动画的制片人与公司职位。于是这位名扬一时的插画人士现在只能处于销声匿迹的状态，等待网民的怒火熄灭……



赤井孝美





illustrator

赤井孝美





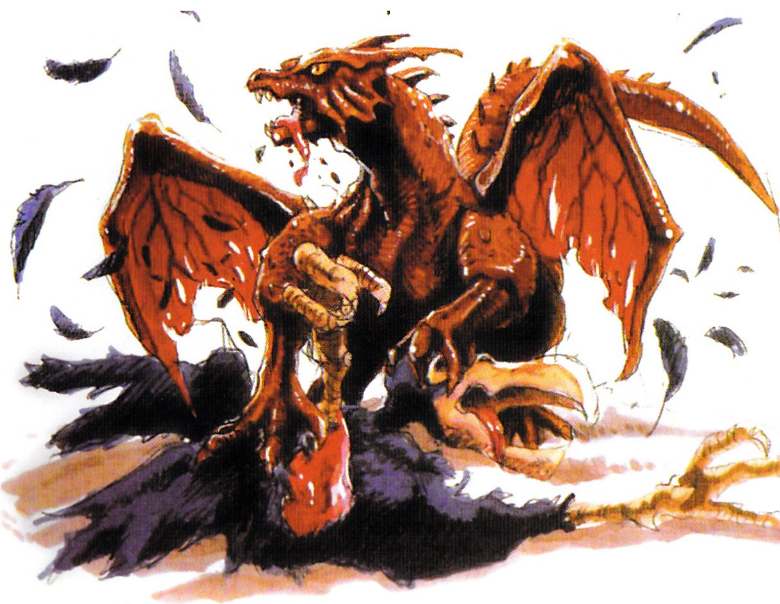












illustrator

赤井孝美



代表作品：

★游戏：

《灵魂能力2》

《灵魂能力3》

《灵魂能力4》

《铁拳4》

《铁拳5》

《铁拳6》

《山脊赛车 竞速进化》

《Namco VS Capcom》

▶▶▶ illustrator

川野琢嗣

说起川野琢嗣，可能大家都对这个名字没有什么印象，不过在《灵魂能力》、《铁拳》、《山脊赛车》、《Namco VS Capcom》等NBGI公司这些当家大作的辉煌轨迹中，川野琢嗣可是为它们增添了不可缺少的色彩。

现而今要想让一款游戏在第一时间抓住玩家的心，就要首先抓住他们的眼球，所以先公开几幅人设图或是几幅插画都是厂商惯用的手段。当我们看到风间飞鸟与柴香华等飒爽的英姿，看到吉娜与艾薇等性感的身段，看到塔利姆与艾米等娇小的面容时，无不为之眼前一亮！而在这里不得不说川野琢嗣尤其对女性角色刻画得细腻动人，但又并不俗套古板，无怪乎《灵魂能力》自二代以来就逐渐成为很多"美少女控"的钟爱，就连很多从来不碰3D格斗游戏的玩家都会将其所有的角色通关，画廊模式全开，究其原因，除了各个角色动人的背景故事外，首当其冲的就是那瑰丽华美的人设了。

从《铁拳4》开始到现在，川野琢嗣已经为NGBI奉献自己的作品8个年头了，最近的新作《铁拳6》、《灵魂能力4》都由他来担






ナムコクロスカプコン
namco
CAPCOM


ナムコクロスカプコン
namco
CAPCOM



当主人物设计，可以说是系列的“中坚力量”了，而炙手可热的川野琢嗣却极为低调，从来不在公开场合露面，也从来没有开设过自己的什么个人BLOG，所以我们很少能够见到他在NBGI这些知名游戏以外的作品，而作为东家的NGBI也从来没有包装过他，爱好者们也只能在游戏的STAFF表中一窥其名，因为如此，也给川野琢嗣带来了浓浓地神秘感，或许这也正是他潜心创作的原因？模仿他的作品的画手不在少数，可谁又能与这位被“雪藏”了的画师一较高低呢？

illustrator

川野琢嗣



illustrator

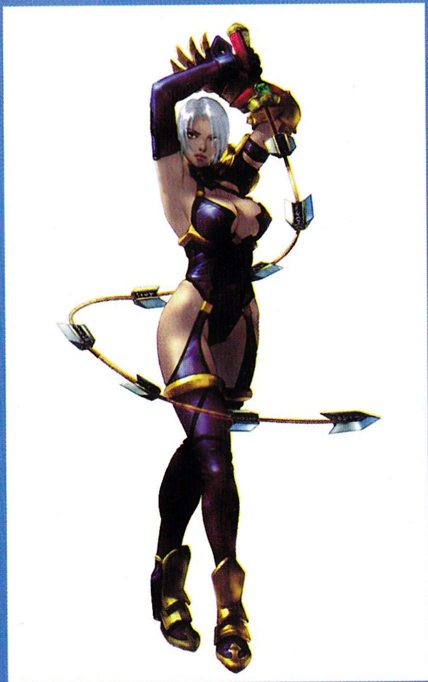
川野琢嗣

















illustrator 川野琢嗣



代表作品：

★游戏：

《豪血寺一族》

《豪血寺一族2》

《新豪血寺一族 斗婚》

《GROOVE ON FIGHT》

《间谍小说》

★动画：

《青之6号》

《最终流放》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

村田莲尔

设计专业出身的村田莲尔，在出名前还未走上插画家的道路，后来因为替游戏“《豪血寺一族》系列”担当宣传插画而受到外界注目，此后便以插画家的身分活跃在各个领域，以绘制插画和杂志封面为主，并且跨足动画视觉概念、游戏人设等等不同的创作类型，主要的代表作有“《豪血寺一族》系列”、《青之6号》、《最终流放》等。

村田莲尔对古典设计和装饰艺术风格相当喜爱，这一点在他之后的绘画风格中表现得非常明显。村田的上色充满了古朴凝练的质感，他没有选择使用光线与构图来强调画面效果，而是采用水平视角来表现人物与场景的关系。这种充满平面设计意味的表现手法，正是源自他卓越出众的时尚嗅觉。村田莲尔相当讲究作品中服饰的设计，有时甚至超越了角色本身。皮革与机械的巧妙组合，每一件衣服每一件装饰品都经过精心挑选，在画面中散发着强烈的存在感。村田莲尔擅长描绘美少女与颓废中年男子，对比落差巨大的两种存在，在画师充满感性色彩的复古情调中和谐共存，他笔下的每一个设计都让人着迷不已，每一分沧桑都透露着超脱现实的美感。村田莲尔，就是这样一个永远走在时尚设计的尖端、轻易掌握住了穿梭现实与虚幻关键的感性主义者。















代表作品：

★游戏：

《刀魂4》部分人设

★漫画：

《天上天下》

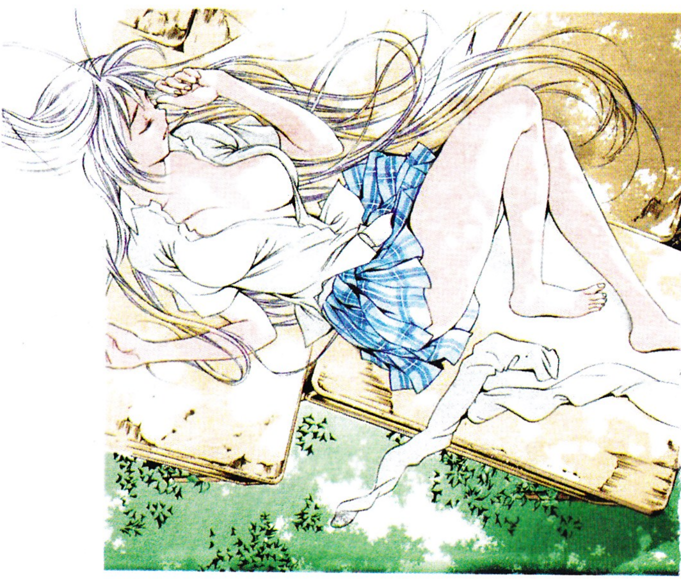
《飞轮少年》

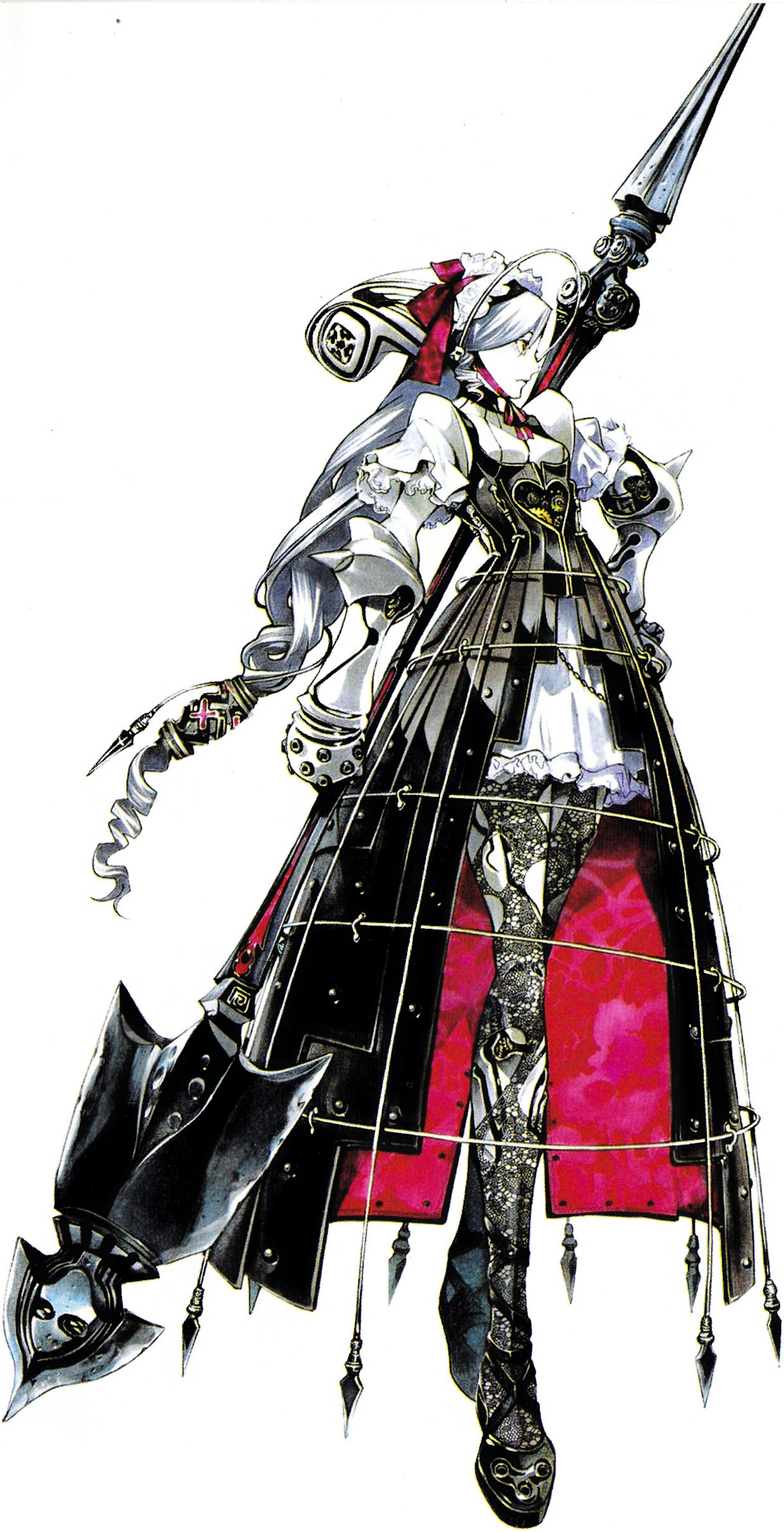
▶▶▶ i l l u s t r a t o r

大 暮 维 人

大暮维人，讲谈社旗下的漫画家、插画家，代表作为《飞轮少年》和《天上天下》，两部作品的累计销量都突破了1000万册，其中《飞轮少年》曾荣获第30届讲谈社漫画奖。他也曾担任过游戏《刀魂4》的人物设定。

大暮维人的画风，线条流畅随意，笔下人物的肌肉纹理清晰，有种特殊的美感，女性角色的塑造则尤其出色。这大概是和他“出身”自成人漫画杂志有关吧。





illustrator

大暮维人



代表作品：

★游戏：

《红侠乔伊》

《跳舞河童》

illustrator

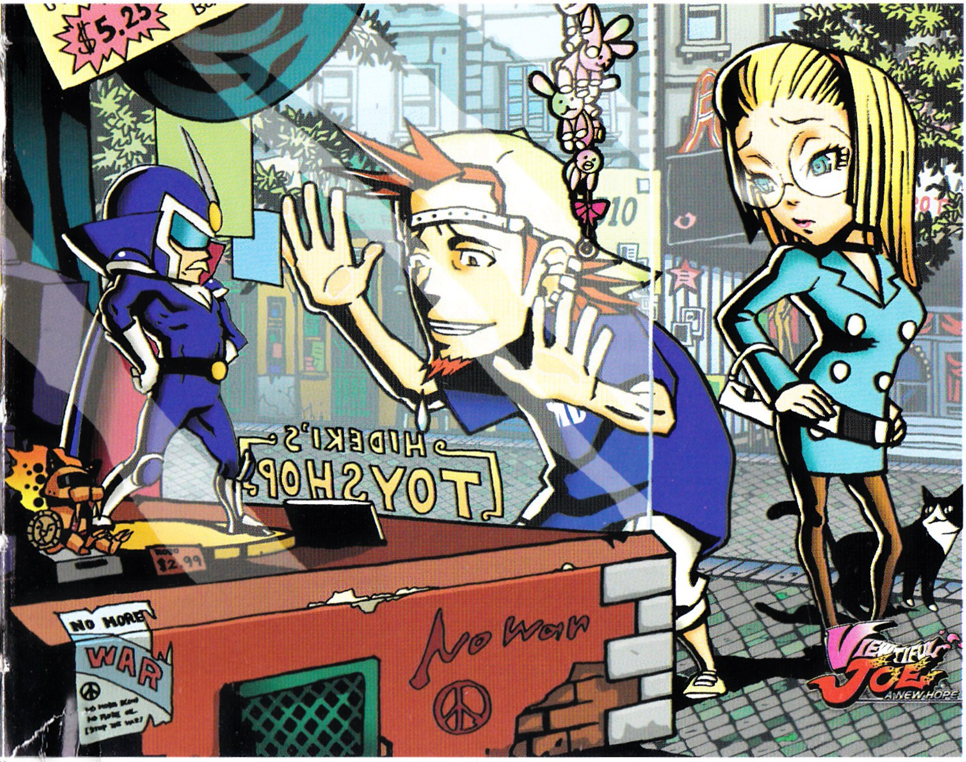
大 桥 幸 子

国内读者也许对大桥幸子这个名字比较陌生，这是因为近年来身为插画家的大桥幸子一直活跃于动画界，主要负责作画监督、人物设定一类的工作，鲜少推出自己的作品。

这几年来，大桥幸子在游戏界最受人关注的工作就是在《红侠乔伊》和《跳舞河童》中担任人物设定。她在两部作品中表现出了两种不同的风格，《红侠乔伊》色彩浓烈，尽管是2头身，却具有欧美漫画的硬朗感；《跳舞河童》则用简洁的线条勾勒出一堆可爱的河童，充满童稚趣味。







illustrator

大桥幸子



代表作品：

★游戏：

《荒野兵器3》

《荒野兵器 Alter Code：F》

《荒野兵器4》

★漫画：

《荒野兵器 花盗人》

▶▶▶ illustrator

大峡和歌子

大峡和歌子是一个很神秘的画师。

大多数情况下，当我们说起一个公众人物很神秘的时候，总是会伴随着无数亦真亦假的传言，但是大峡和歌子却没有，很少有人能看到有关她的消息与八卦，所以我们又会说，她神秘得非常低调。她就像一个大隐于市的隐士，静静地描绘着饱含男人浪漫的那个时代，美酒、荒漠、枪支、美女、流浪……在成为“《荒野兵器》系列”的人设之后，人们才渐渐开始熟悉她的名字，了解属于她的西部风情与豪迈。

可以说，大峡和歌子的绘画生涯一直与“西部”这个词密不可分，在参与《荒野兵器3》的人设之前，她就在绘制“《荒野兵器》系列”的漫画《荒野兵器 花盗人》，这套具有明显风格的漫画让她成为了系列的御用画师，也给她带来了全新的职业生涯。她笔下的人物充满了独特的个性与旺盛的活力，主角们就如野草一般鲜活真实地扎根于土地，大气而洒脱的风格加上干净利落的笔触，与《荒野兵器》的粗犷风格相得益彰，简直是这个系列最佳的诠释者。













代表作品：

★游戏：

《召唤之夜 铸剑物语》

《召唤之夜 铸剑物语2》

《召唤之夜 铸剑物语 起源之石》

《Wander Wonder》

illustrator

大家真一郎

大家真一郎是一位日本熊本县出身的插画家，他参与制作的游戏并不算多，代表作只有BANPRESTO厂的《召唤之夜 铸剑物语》这一系列而已，但他笔下那些可爱的包子脸少女却给本系列的玩家们留下了非常深刻的印象。大家的画风与其说是“美型”还不如说是“幼齿”，圆滚滚的肉脸总让人产生“上去掐一把”的欲望；并且他还喜欢给笔下的女孩子加上“只露一边的虎齿”的萌要素，此举可谓是戳中了萝莉控们的死穴。

除了《召唤之夜 铸剑物语》之外，大家真一郎还以GASHIN的笔名参与一些轻小说作品的插图绘制工作。无论是他参与制作的商业作品还是他自己绘制的原创彩稿，几乎都是奇幻题材。剑与魔法、不属于现实世界的神奇生物与飞翔在空中的娇小妖精，这些都是大家常用到的题材，而他清爽透明的用色也使得他的这些奇幻题材作品具有强烈的东方色彩。







代表作品：

★游戏：

《汪达尔之心Ⅱ　天上之门》

《战国梦幻》

★小说插图：

《上杉神将传》

《亚尔斯兰战记》

《毗将星传》

《龙之默世录》系列

《Guin Saga》系列

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

丹　野　忍

虽然提起丹野忍的名字，游戏玩家可能会比较陌生，但这个1973年出生的年轻人现在已经成为了业界著名的插画师，在插画、动画、游戏等各个领域展现着他独特的个人魅力。丹野忍的画作以油画为主，他将西洋的油画风格与日本传统的和风结合起来，创造了一种属于自己的绘画风格——人物纤细唯美，背景又有着欧洲特有的强烈色彩感。而最让人吃惊的是，丹野忍并不是学美术出身，他是立命馆大学文学系毕业的学生，1997年才开始以自由插画师的身分出道。

丹野忍参与制作的游戏不是很多，但几乎每一款游戏都在视觉上给玩家留下了强烈的冲击！

作为一款经典战棋游戏的续作，KONAMI采用了当时尚未知名的丹野忍为《汪达尔之心Ⅱ　天上之门》制作游戏封面和宣传画。丹野忍的风格很好地衬托出这款游戏所透露的历史感和厚重感，3张图画都体现出了游戏中那种充满宿命感的骑士之风。

《战国梦幻》是由Banpresto制作的SLG，游戏的舞台是日本战国时期，玩家的目标是通过内政、外









交、战斗等途径统一整个国家。因为本作是在PS末期发售的作品，因此知名度不是很高。而本作的游戏封面也是由丹野忍绘制的。

丹野忍很多插图作品都是为田中芳树绘制的，早在1998年的时候，他就为田中芳树最著名的小说《银河英雄传说》绘制了第十本《落日篇》的封面。同年，他还为田中的另一本小说《梦幻都市》绘制封面。而从2003年开始，由光文社出版的新版《亚尔斯兰战记》，封面画师全部由原来的天野喜孝换成了丹野忍，能够接替天野大师为《亚尔斯兰战记》绘制封面，丹野忍的功力可见一斑。

illustrator

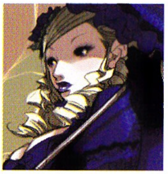
丹　野　忍













Falcoon





代表作品：

★游戏：

《格斗之王2003》

《格斗之王：极限冲击》

《格斗之王：极限冲击2》

《SNK vs Capcom：卡片战士冲撞》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

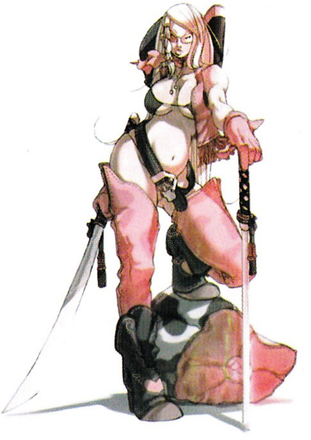
Falcoon

Falcoon，本名Tatsuhiko Kanaoka（关于他本名的汉字写法至今都是个谜，根据罗马音可以写作金冈建彦、金冈龙彦或金冈辰彦），日本著名游戏插画家，现隶属于SNK Playmore旗下，曾经担任过“《格斗之王》系列”多部作品的人物设定工作。Falcoon作为游戏画师与SNK（SNK Playmore公司的前身）的合作关系，最早可以追溯到1998年，此外他还曾担任过《SNK vs Capcom：卡片战士冲撞》的卡片设计工作。

Falcoon在成名之前是一名默默无闻的业余画师，曾参与过多家游戏公司的众多游戏作品的设计工作，这其中包括《格斗之王》、《街头霸王》和《乔乔的奇妙冒险》等。此后，他的绘画才华逐渐得到赏识，并最终获得了SNK Playmore的重用，凭借为《格斗之王2003》中大量新角色担当人设，终于获得了玩家的广泛认同。在《格斗之王：极限冲击》中，Falcoon负责了所有新角色的设计以及传统角色的改造工作，最终成为了该系列的制作人和艺术总监，随后的《格斗之王：极限冲击2》则是他以

















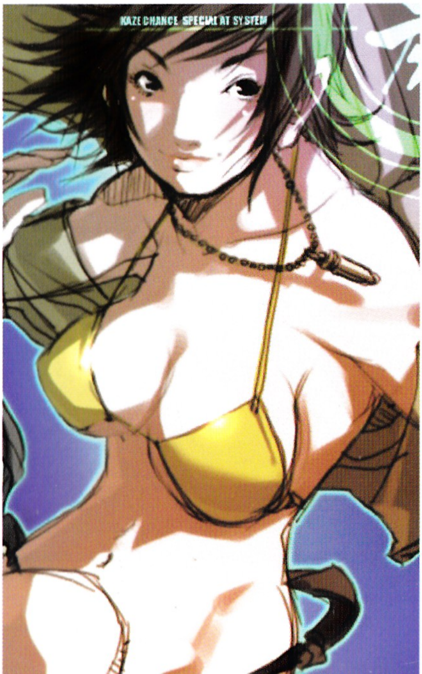
制作人身分参与开发的第一款游戏。

Falcoon在日本虽然拥有很多支持者，但同时也有许多人对他的作品持反对态度，特别是在对《格斗之王：极限冲击》这款作品的看法上，双方的意见冲突十分激烈。许多批评者认为Falcoon在这款游戏中的设定完全不符合“《格斗之王》系列”以往的整体风格，特别是传统角色的2P形象，由于与前几部作品的风格迥异，被认为是对经典角色形象的破坏而备受指责。



illustrator

Falcoon






WANTED





代表作品：

★游戏：

《召唤之夜1》
《召唤之夜2》
《召唤之夜3》
《召唤之夜4》

★小说插图：

《奇诺之旅》
《艾莉森》
《莉莉安与拖雷斯》
《梅古与赛伦》
《闭锁的系统》
《放课后退魔录》

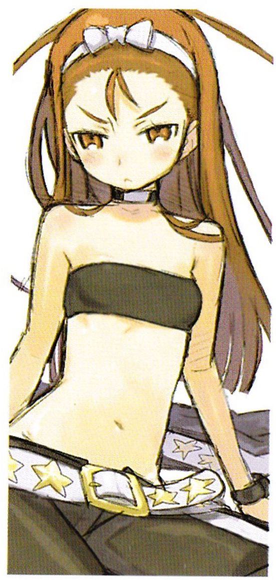
▶▶▶ i l l u s t r a t o r

饭 冢 武 史

饭冢武史，又名黑星红白，主要以“饭冢”之名从事游戏相关的人设、绘画工作：比如一直拥有固定Fans群的“《召唤之夜》系列”。他以两个笔名分别出版了不同工作领域的作品集《The Beautiful World》和《COADVENTURE》。

饭冢原就读于九州产业大学美术部，后中途退学。2000年初给PS平台的《召唤之夜1》做的人物设定为他获得了崭露头角的机会，同年3月开始又以“黑星红白”名义为时雨泽惠一的“《奇诺之旅》系列小说”担任插绘，从而将他的人气推向新的高峰，短短几年饭冢便一跃成为了20世纪初日本最具代表性的一线插画家之一。

饭冢描绘男女老少皆游刃有余，各个年龄层次的人物特征都表现得很到位。他笔下的LOLI正太都是两抹红晕，胖嘟嘟的脸蛋很是惹人怜爱；少年少女多为圆脸翘下巴，人中到下颚的间距相对较短，体型也多偏向小巧瘦削。眼镜、大额头少女（如《偶像大师》的水濑伊织）和猫都是他推崇的“萌点”，所以这些在他的画（尤其是同人作品）里出镜率极高，他的同人本用看板



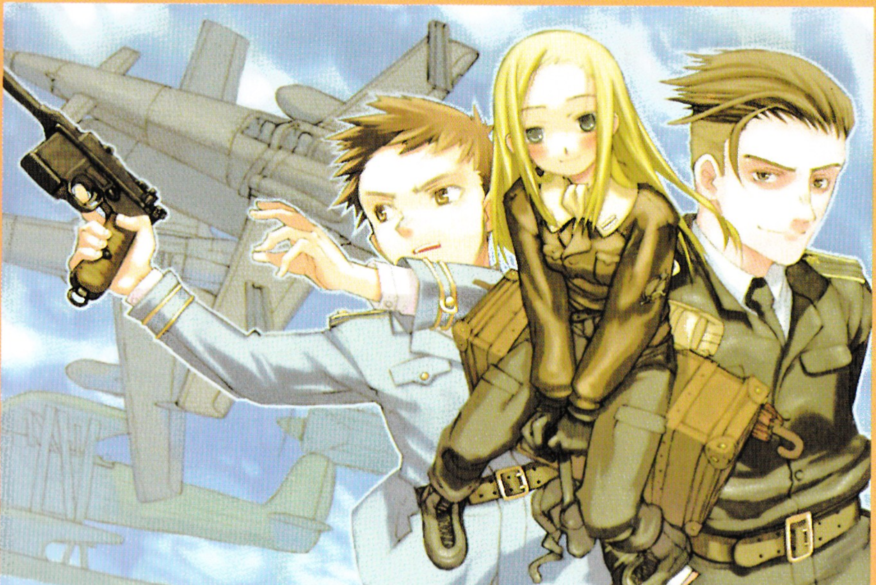


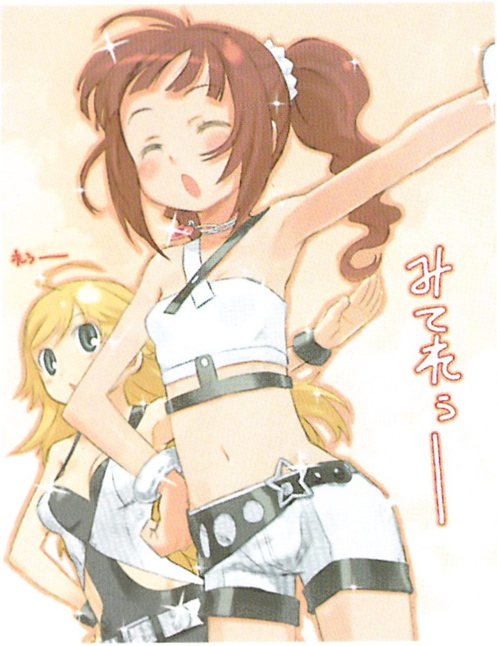



illustrator

饭冢武史







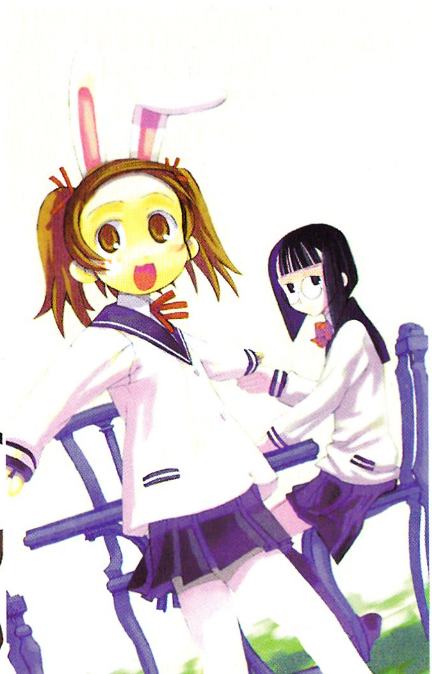
娘也是一个披着猫耳斗篷的眼镜娘（虽然有刘海儿遮挡，但大抵也能看出是个大脑门儿）。

一直以来饭家主要使用PHOTOSHOP着色，最近则开始使用新兴绘画软件SAI。抛开作品内容的限制，用色上他比较偏好黄、棕、草绿等暖色，早期的画作里常常大面积使用灰色过渡，因而画面总是有一种薄雾遮罩似的感觉，相较过去，饭家现在的画作色彩饱和度已提高许多。总体来说，他不怎么拘泥于描绘高光，多数时候以大块圆晕或弧线寥寥带过，重视整体意境远远多过精雕细琢。和原田雄一一样，饭家也是绘制人物大合集的能手，在出场人物众多的“《召唤之夜》系列”里，代代集合绘也堪称是一道靓丽的风景线。

▶▶▶ illustrator

饭家武史














代表作品：

★游戏：

《斯特拉的众神》
《真・女神转生III—NOCTURNE》
《PERSONA3》
《PERSONA4》
《A.C.E.3》
《超执刀》

▶▶▶ illustrator

副岛成记

副岛成记是前两年凭借灵异风格的《女神异闻录PERSONA3》而迅速蹿红的插画家。不过熟悉ATLUS公司作品的玩家可能会发现，早在2004年，副岛成记就为一款名为《斯特拉的众神》的即时战略类游戏担任人设的工作了。只是那时候副岛的功力尚未成熟，加上游戏销量不够理想，于是一颗日本游戏插画界的新星就这么被埋没在了茫茫人海中，直到2006年的《PERSONA3》才让人们再次注意到这个画师。

副岛成记生于1973年，现年35岁，自专业学校毕业后，便一直就职于ATLUS公司。副岛在公司里属于金子一马团队里的一员，最初他仅仅只是担任PS版《女神异闻录PERSONA》图解部分的工作，之后在《PERSONA2罪与罚》中，担任子角色的设计工作及原画。这期间副岛一直很努力工作，因此得到了金子一马的赏识。在《女神异闻录2 罪》发售后的第五年，也就是进入PS2时代时，当ATLUS决定推出重头游戏《斯特拉的众神》后，金子便推荐了副岛。

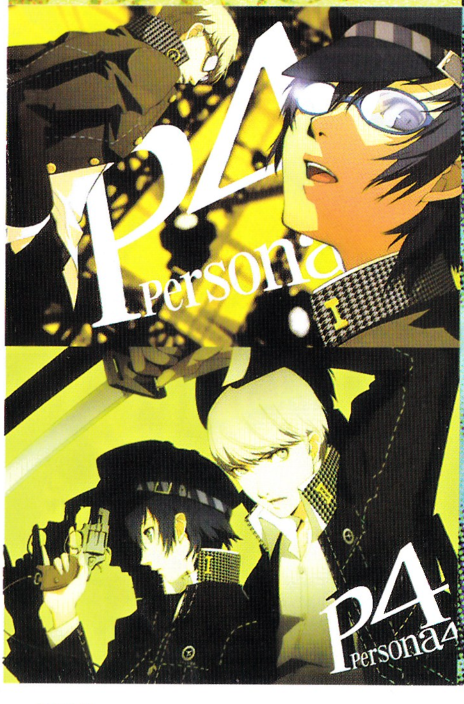
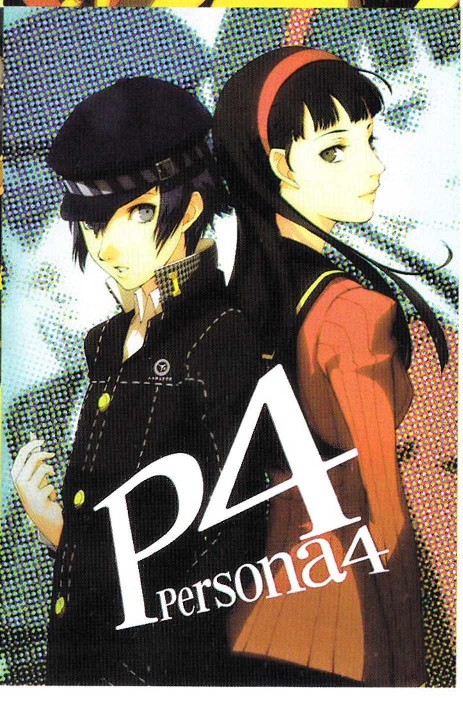
如果说金子一马是上世纪90年代ATLUS的首席插画师的话，那么副岛就是PS2时代起ATLUS






P4
Persona4





P4
Persona
P4
Persona4

P4
Persona4



力捧的画师。2004年的《斯特拉的众神》之后，副岛先后参与了ATLUS公司几个重点游戏《真·女神转生III—NOCTURNE》、《PERSONA3》、《A.C.E.3》的角色设计工作，在公司的地位逐渐重要起来。

另外，根据副岛在一次访谈中透露，1999年发售的《PERSONA2 罪与罚》中登场的角色“GARSON副岛”，便是以他自己为原型设计出来的。有兴趣的朋友可以把这部老游戏翻出来找找看，到底副岛是怎么看待作为插画师的自己！

▶▶▶ illustrator

副岛成记











代表作品：
★游戏：
《传诵之物》
《快餐厅之恋》
《Toheart2》

▶▶▶ illustrator

甘 露 树

在动漫界普遍的真理就是——不要单凭一个人的名字去猜测他的性别。比如北千里，比如赤井孝美……于是，在看到甘露树的时候，我们绝对要小心谨慎地猜测一番。而事实也告诉我们，没错，这个有着如此诗意名字的人，是个男人！还是个画过18禁同人漫画的男人……而且他还曾就职于aquaplus的成人游戏开发部门Leaf东京开发室。

甘露树最初是就职于fandc，1996年他因为为游戏《快餐厅之恋》做原画而被公司挖掘。之后借续作大放异彩，不过俗话说“人往高处走”，成名后的甘露树立刻从fandc辞职，并投奔了aquaplus，成为了成人游戏开发部门的一员。

话说甘露树也算得上是一位典型的OTAKU，不仅为了玩《心跳回忆》而花大价钱买下偏门主机PC-E，还专门为了看游戏里片桐彩子的声优川口雅代不惜重金从东京跑到千叶。





illustrator

甘露樹











▶▶▶ illustrator

甘　露　樹











冈崎武士





代表作品：

★游戏：

《封神演义》

《天上碑外传》

★漫画：

《精灵使》

illustrator

冈崎武士

漫画界、插画界的大师级人物冈崎武士于1986年凭借《五分钟的健将》出道，他最为人称道的代表作便是大名鼎鼎的经典之作《精灵使》（该作因作者身体原因潦草收场），并且以此作品荣获日本文化厅媒体艺术界漫画部门优秀奖。虽然冈崎武士长年为病痛困扰，但他的作品质量却是毋庸置疑的优秀，在离开漫画界后，冈崎武士以插画家的身分继续活跃在各个领域，无论是漫画作品还是为游戏《封神演义》担任人物设计，无不展示出画师惊人的作画实力，他绘制的《EVA》、《幽灵公主》等同人更是被评价为拥有不输于原作的独特魅力。

冈崎武士的作品想象丰富，风格多变，每一次创作都是一次全新的尝试。在《封神演义》的人物设计中，冈崎武士运用大量纯色进行铺张渲染，众多角色的独特造型令人过目难忘，营造出一种似真似幻的古典朦胧意境。在他的个人画集《EXIST》和《VOID》中，从他笔下流畅奔出的色彩仿佛在静静地燃烧般瑰丽灵动而充满魄力，欧亚独特的风骚与近未来质感的完美结合，每个画面都散发出摄人魅力，诠释着冈崎武士独有的世界观。唯美二字，在冈崎武士的笔下大放异彩。

最近冈崎武士还在日本大型网游《天上碑外传》中担任角色设计，日趋成熟的绘技更将玩家领入神秘玄妙的创世神话中。

illustrator

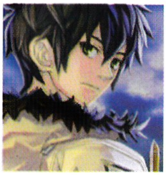
冈崎武士

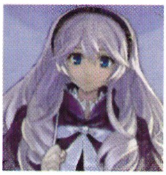











代表作品：

★游戏：

《正邪幻想曲ZERO》

《正邪幻想曲OO》

《龙影符》

illustrator

高 野 裕 纪

高野裕纪，日本人气插画家，隶属于FLIGHTPLAN公司旗下，曾为许多游戏作品担任过人物设定工作。他的画风清醇自然，用色鲜艳浓厚且对比强烈，作品中时常流露出一种充满梦幻色彩的童话氛围，擅长绘制可爱的正太形象。

高野裕纪的画风与“《召唤之夜 铸剑物语》系列”的画师大冢真一郎有不少相似之处，再加上此二人又同时为FLIGHTPLAN制作的PS2游戏《龙影符》担任过人物设定工作，因此偶尔会发生混淆，不过相比后者，高野裕纪更注重细节的刻画和色彩的对比。

高野裕纪早期曾为FLIGHTPLAN制作的GBA游戏《正邪幻想曲ZERO》担任过人设，后又接手了PS逆移植版《正邪幻想曲OO》的角色设定工作，2007年1月18日发售的PS2游戏《龙影符》是他近期担任人设的最受关注的作品之一。

















代表作品：

★游戏：

《两位虫姬殿下》

《圣剑传说-最终幻想外传-》

《空之轨迹3rd》

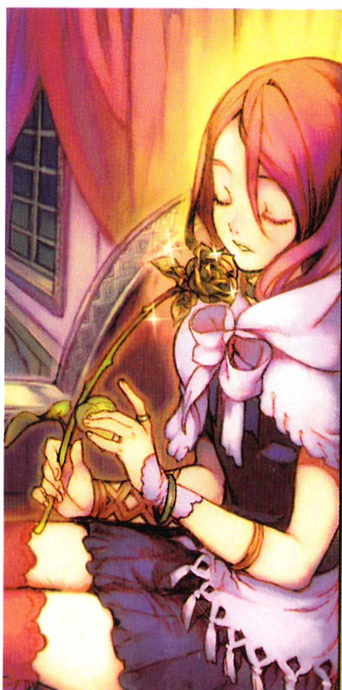
《阿瓦隆代码》

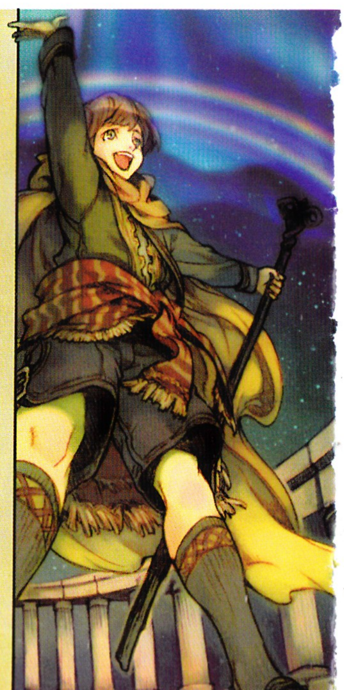
▶▶▶ illustrator

Haccan

国内的朋友认识Haccan多是因为《空之轨迹3rd》，Haccan的画风随意而且潇洒，人物丰满而富有张力，或许这也是FALCOM让他来担当《空之轨迹3rd》这部以刻画成人故事为主的游戏宣传图的原因吧。

而作为Kevin本命的笔者要说的是，只有这位画师笔下那位单手持弩敛眉轻笑的嚣张神父才该是Fans心目中的星杯骑士No.5！因此随游戏附送的Art Book才会一时间洛阳纸贵，虽然美中不足的是这位画师画得太少了……









illustrator …… Haccan



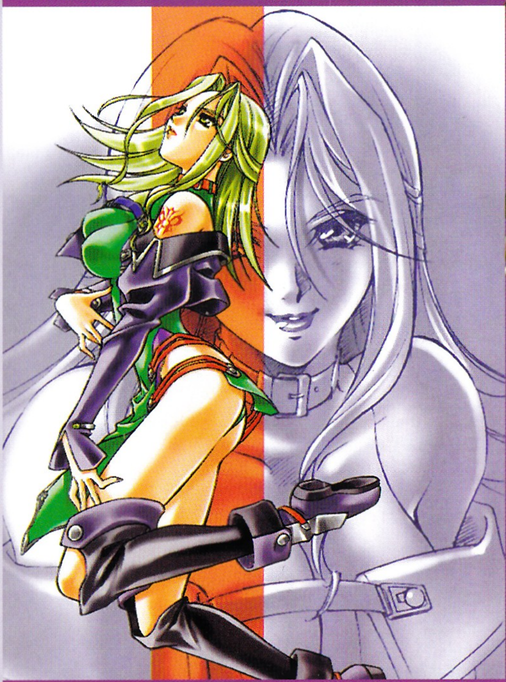
代表作品：
★游戏：
《超级机器人大战》系列

illustrator

河野幸子

提起《超级机器人大战》你能想到什么？除了那堆令人热血沸腾的机器人外，女性角色那一对对健硕的胸部是不是也让你产生了发自灵魂的感叹？设计出这样KUSO风格身体的人设师，正是一名叫河野幸子的女性……而且，这还是就算寺田贵信不做出任何具体指示，河野幸子也能领会男性游戏的真谛而设计出来的精粹。不过，在堕落成为“乳摇大师”前，河野的职业还是比较正经的动画绘制者，曾为《幽游白书》和《机动战士高达0083》出过力。



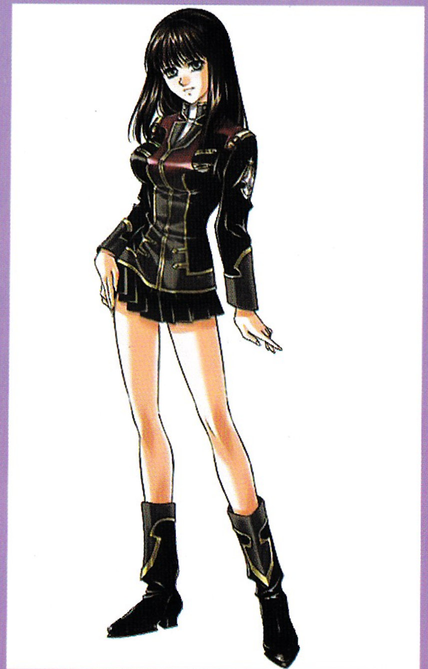






illustrator

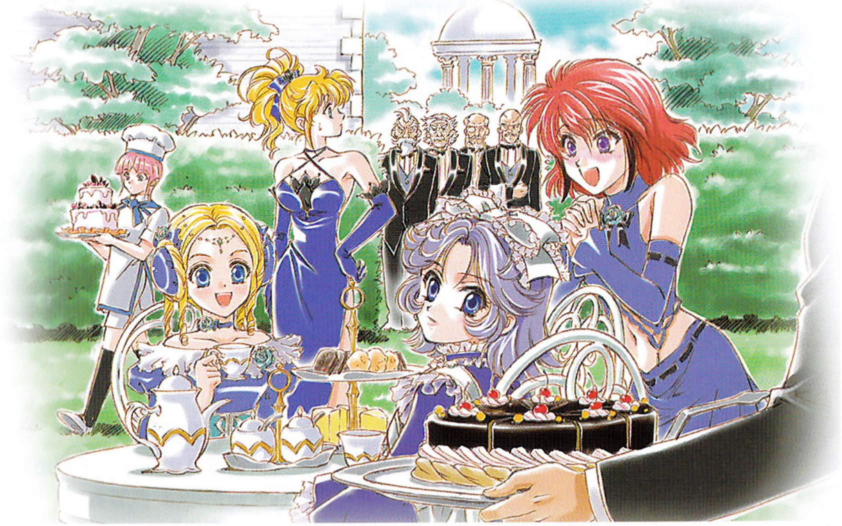
河野幸子











▶▶▶illustrator

河野幸子







代表作品：

★游戏：

《女神侧身像》

《女神侧身像2 希尔梅丽娅》

《女神侧身像 负罪者》

《秋色恋华》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

吉成钢&曜

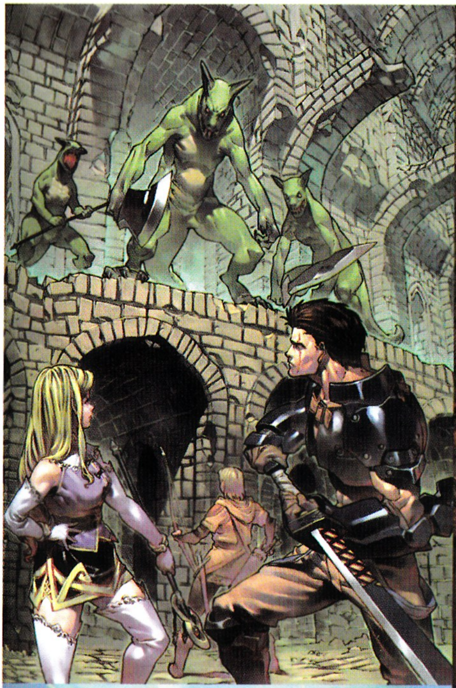
出身东京的吉成钢和吉成曜兄弟，双双从事动画制作工作已近二十年，以擅长绘制特效般场面闻名的两人，画技之高可谓业界公认。近年来，兄弟俩携手为游戏“《女神侧身像》系列”绘制的栩栩如生的人物群像更是让大家叹为观止。

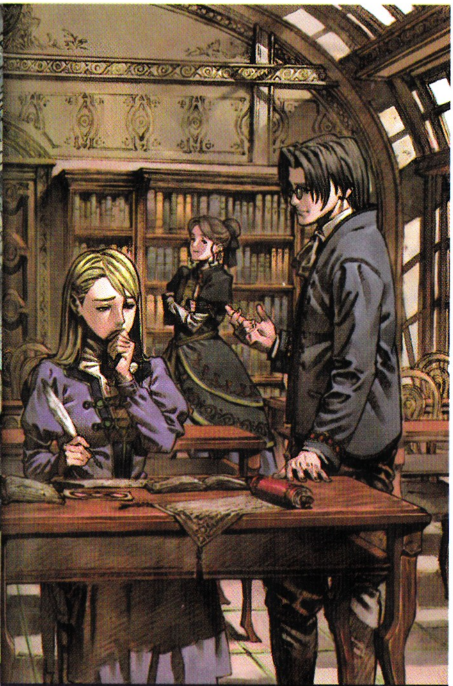
哥哥吉成钢1990年起为《新桃太郎传说》第20话担任原画工作，后开始陆续为多部动画担任分集原画。幼年便是动画界作画泰斗金田伊功Fan的他，2002年在《安倍野桥魔法商店街》第3话里那种不拘一格的表现力可谓深得“金田式”要领，令观众深深折服。一直以来，钢先生对作画质量的精益求精已达到一种近乎病态的境界，假手他人似乎总是让他寝食难安。尤其到了近年这种执念愈演愈烈，只要是自己负责的项目，他甚至包办原画、动画、后期、摄影等所有工序，最出名的一次便是《钢之炼金术师》剧场版了。虽然这种习惯使得他相对低产，但换来的成品质量之高也是有目共睹。

弟弟吉成曜的才华丝毫不逊于其兄，同样有着独特的动画审美。他1992年进入MADHOUSE公司从事原画工作，后于同年转投GAINIX











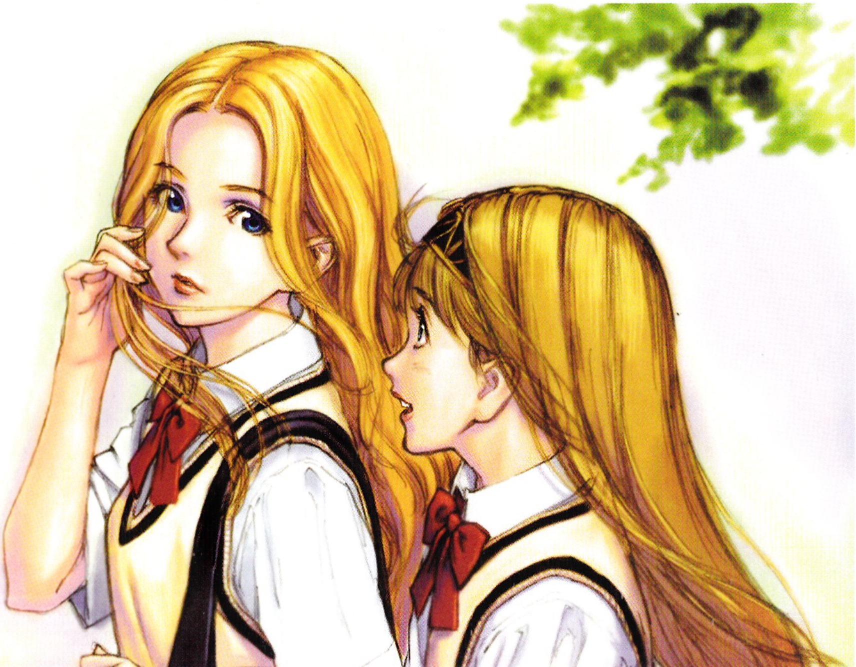


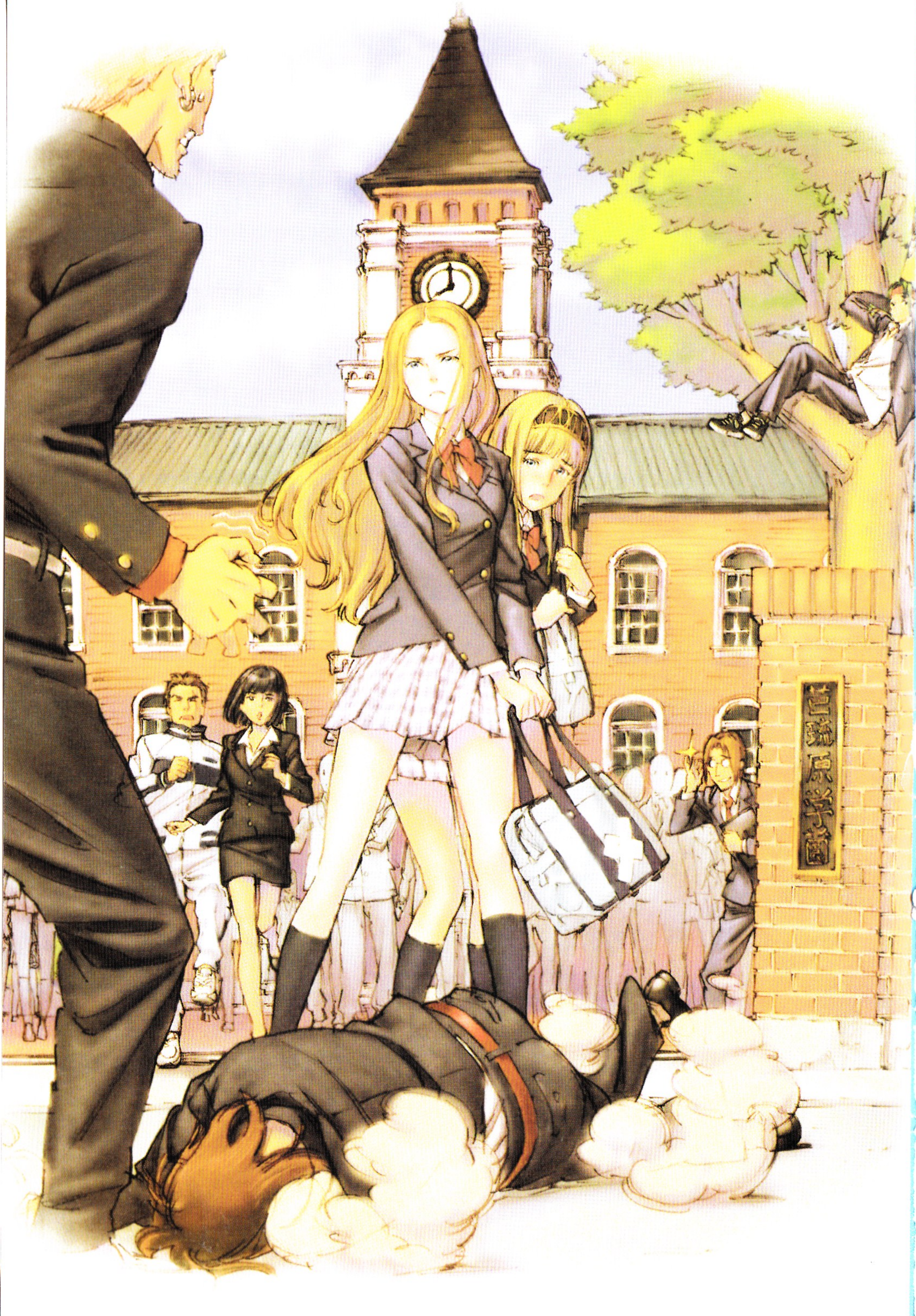


公司，当时还资历尚浅的他便挑大梁担任机械作画监督职务，负责多场重要战斗场景的原画，兼备力量感与速度感的出色成品顿时让他戴上了“天才”桂冠。他那种以浓密夸张的笔触营造场景气氛的独特方法，无论在画面狂热爱好者还是普通Fans中都大受好评，其中表现爆发场面的那种喷射流线型笔触还被昵称为“吉成爆发”。

在担任动画制作之余，吉成兄弟也间或为游戏担任MOVIE原画、机械设定等工作，但两人真正意义上的合作还是要算《女神侧身像》，吉成兄弟以浑厚笔触描绘的仿佛中欧教堂壁画般的经典画作，无不让人数度置身于北欧神话特有的幻想世界之中。

吉成钢&曜











代表作品：
★游戏：
《大神》

illustrator

吉村健一郎

2006年4月20日，Capcom旗下的子公司“四叶草”为全世界的玩家献上了一部堪称艺术品的异色动作类游戏《大神》。该游戏以日本神话中的“天照大神”为主角展开一段救世旅程，在游戏流程中融入大量日本神话传说，浓郁的和风气息令众多对传统文化怀有浓厚兴趣的玩家痴心不已。同时，《大神》还开创了游戏史上以3D技术完美再现水墨画风格的先河，使得游戏的艺术性远大于娱乐性。其实在《大神》开发初期，开发小组原本也打算以通常的写实风格来制作，但小组内一个成员的建议改变了《大神》的命运，奠定了其极高的艺术价值，他就是《大神》的人设师吉村健一郎。

与一般的人设师不同，吉村健一郎不但要负责《大神》主要角色的设定工作，还插手了将2D的平面图制作成3D立体图的过程。在《大神》之前，没有一个游戏厂商曾尝试过水墨画效果的3D游戏制作，对于吉村和开发小组而言，这其中的苦劳不言而喻。反复尝试之下，吉村终于寻找到可以将他的设定稿在不损失任何细节的同时制作成3D



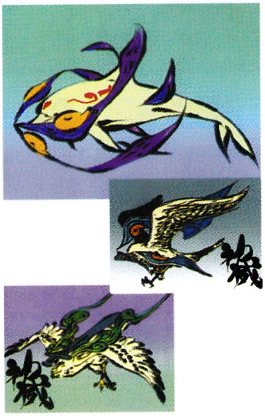





草花や
動物たちを愛する
神様がいました



版的方法，通过对建模反转颜色后产生的黑色轮廓加以毛笔笔触的强弱表现效果，使得游戏画面在兼具立体感的同时又没有损失掉原画的神韵。所以《大神》能在发售后博得玩家的一致赞赏和获奖无数，吉村健一郎可谓是劳苦功高。



▶▶▶ illustrator

吉村健一郎





代表作品：

★游戏：

《皇家骑士团》

《最终幻想战略版 狮子战争》

《最终幻想III DS》

《最终幻想XII》

《放浪冒险谭》

《悠久的车轮》

▶▶▶illustrator

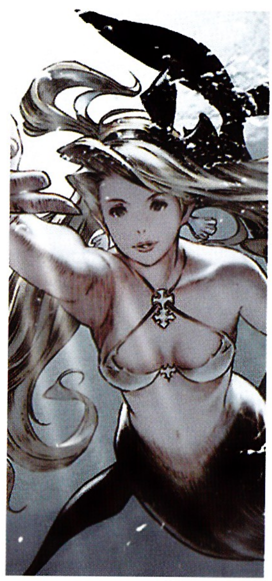
吉田明彦

吉田明彦的名字，对于熟悉松野泰己和“《皇家骑士团》系列”的玩家来说应该不会陌生。事实上这两个人的合作关系可谓由来已久，在松野泰己许多有影响力的大作当中，吉田明彦都担当过角色设计或美术监督等要职，说他是松野泰己游戏的御用画师也不为过。

吉田明彦设计的角色形象夸张而大胆，在用色方面则尽量避免使用跳跃感强烈的色彩，甚至让人感觉有些过于“朴素”。他的作品整体风格比较接近西洋画的画风，因此笔下的人物经常带有一种神秘而深沉的异域情调，非常符合松野泰己作品所特有的深邃庞大的世界观以及其中所蕴涵的悲壮苍凉的情绪特征。

吉田明彦非常注重角色的细节设计，在许多细微部分的设定力图精益求精，有时甚至可以达到令人难以想象的地步。比如在为角色设计盔甲时，除了基本外型和不同状态下的变化以外，他甚至会对盔甲本身各部位的机能乃至关节之间的连接都进行细致的考虑。

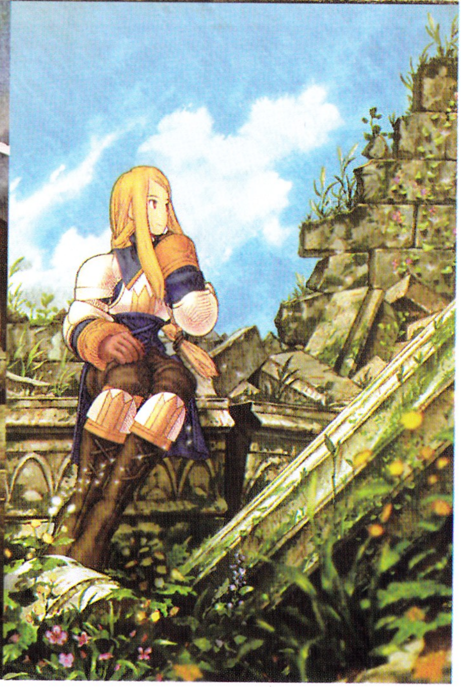
吉田明彦在Quest公司任职时曾负责“《皇家骑士团》系列”两款作品中的角色和塔罗牌设定，1995年











加入史克威尔（现史克威尔·艾尼克斯）后，他又陆续担任过《放浪冒险谭》以及PS版《最终幻想战略版》等作品中的角色设定和背景监督等职务。此外，NDS版《最终幻想III》和PS2平台的《最终幻想XII》中的角色也出自他的笔下。



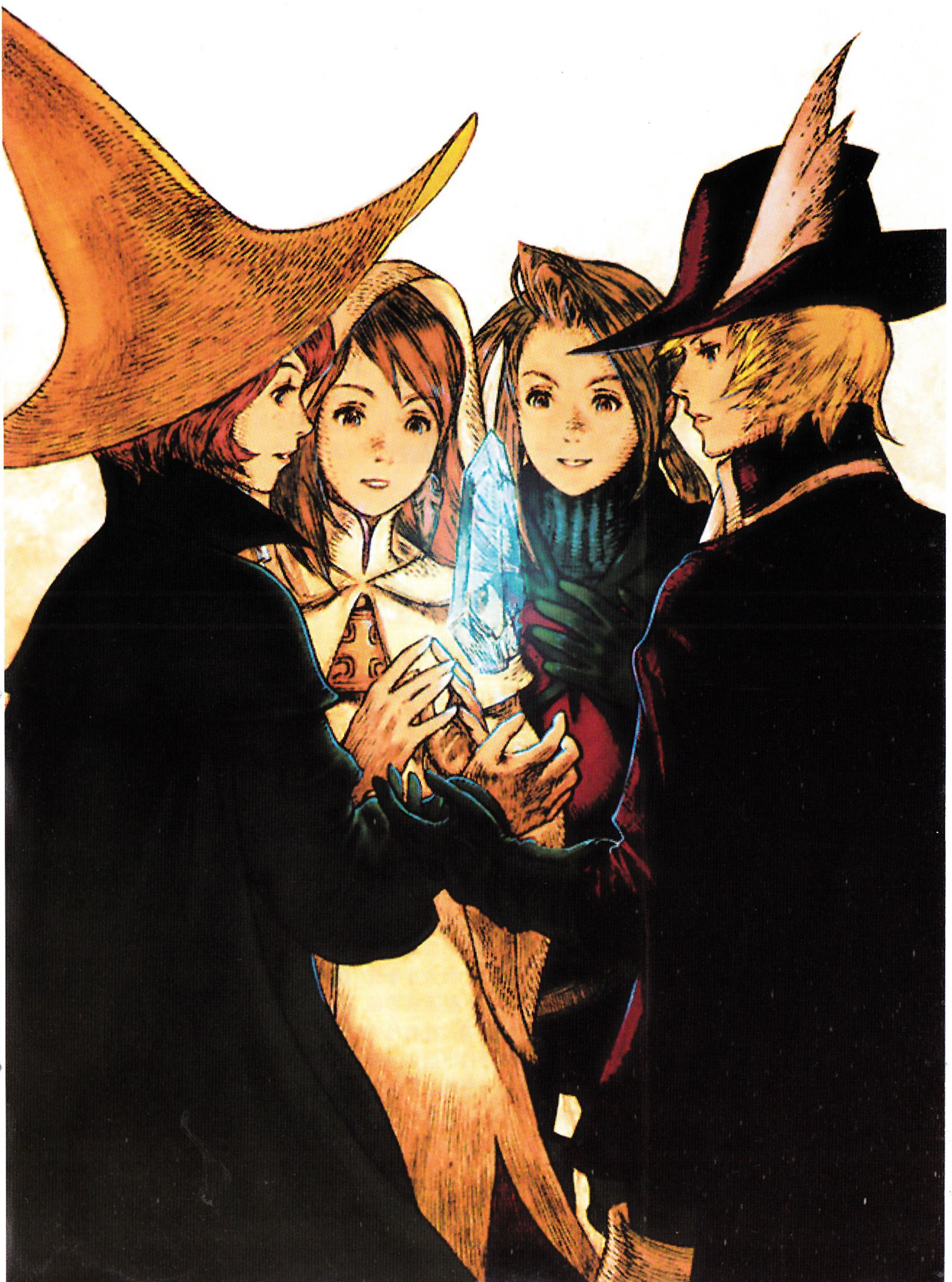
▶▶▶illustrator

吉田明彦









illustrator 金亨泰



代表作品：

★游戏：

《创世纪战》

《真名法典：真红的圣痕》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

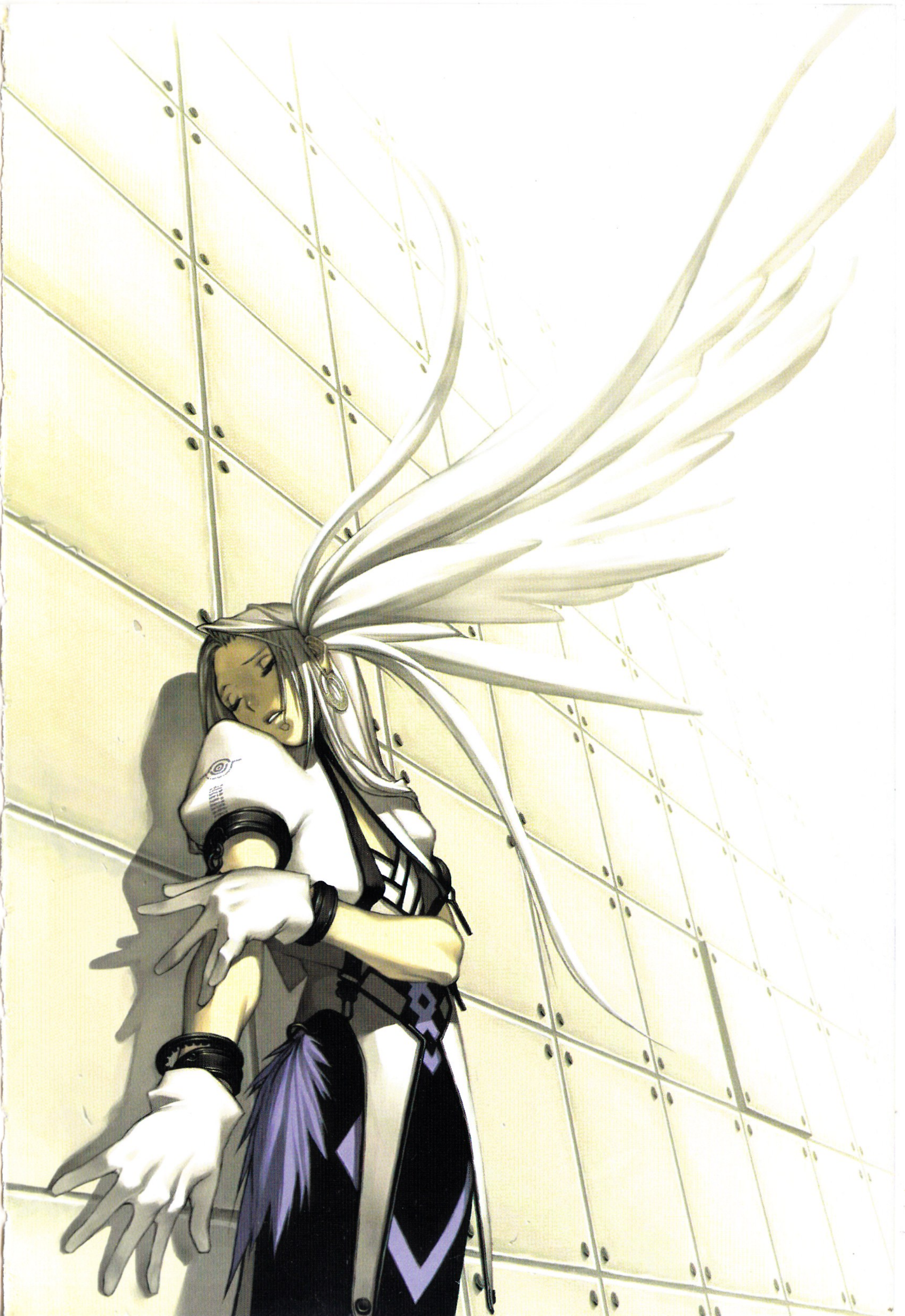
金　亨　泰

金亨泰 HYUNG-TAE，中文名译作金亨泰、金衡泰等，是为数不多在我国国内享有极高美誉的韩国籍画师，他为游戏“《创世纪战》系列”、《真名法典：真红的圣痕》所设计的姿态迥异的角色形象，无不让人拍手称赞。

金亨泰生于韩国汉城，学生时代满心希望成为一名漫画家，之后却被游戏吸引而开始倾心于角色设定。自学成才的他，1997年获得了“HAKSAN文化社漫画公募展、汉城文化社新人公募展”的相关奖项，1999年进入SOFTMAX公司就职并担当了该公司近年来所有游戏的人设工作，现就职于全球最大的网游开发发行公司NCSoft。

金亨泰的画作主色调普遍倾向于黄褐色系，人物的肌肤也以黄色和小麦色为主，体态上更是不分男女皆显现着健康本色。多数画师在描绘女性角色时会或多或少地回避筋肉，而金亨泰先生不仅不回避，甚至在多幅画作中着重强调。在着色方面，金亨泰受村田莲尔、寺田克也等大师影响颇深，他在学习、借鉴大师的涂色方式的同时也溶入了自己的理念，独创了特有的阴影表现









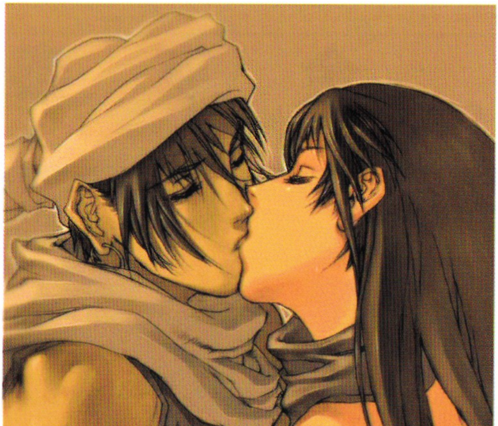
手法。他用细腻的笔触描绘女性角色的皮肤，并习惯性的在脸颊、肩头、胸部等一些地方加上圆点式高光，从而令皮肤呈现出一种异常光滑的质感。金亨泰曾在一篇访谈中谈到：他希望在每幅画中都加入令人感兴趣的元素。因此，他对特殊视角的执念以及人物动作的适度夸张变形也成了一种坚持。纵观金亨泰的画作，一本正经描绘正面肖像或是45度标准姿态的作品几乎为零，男性女性们都近乎夸张地发挥着人体关节的能动性展现他们的肢体美，从而令画中充满了动感和活力。在他的作品中，没有羞涩端庄的闺中小姐和病弱书生，有的只是开放大胆的前卫女郎和眉头微锁的成熟男性。

▶▶▶illustrator

金 亨 泰

















illustrator

金亨泰



代表作品：

★游戏：

《电子恶魔物语 女神转生II》
《真·女神转生》
《真·女神转生II》
《真·女神转生if...》
《真·女神转生 NINE》
《真·女神转生 恶魔召唤师》
《真·女神转生III NOCTURNE MANIAX》
《女神异闻录PERSONA》
《PERSONA2 罪与罚》
《恶魔召唤师 灵魂黑客》
《恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团》

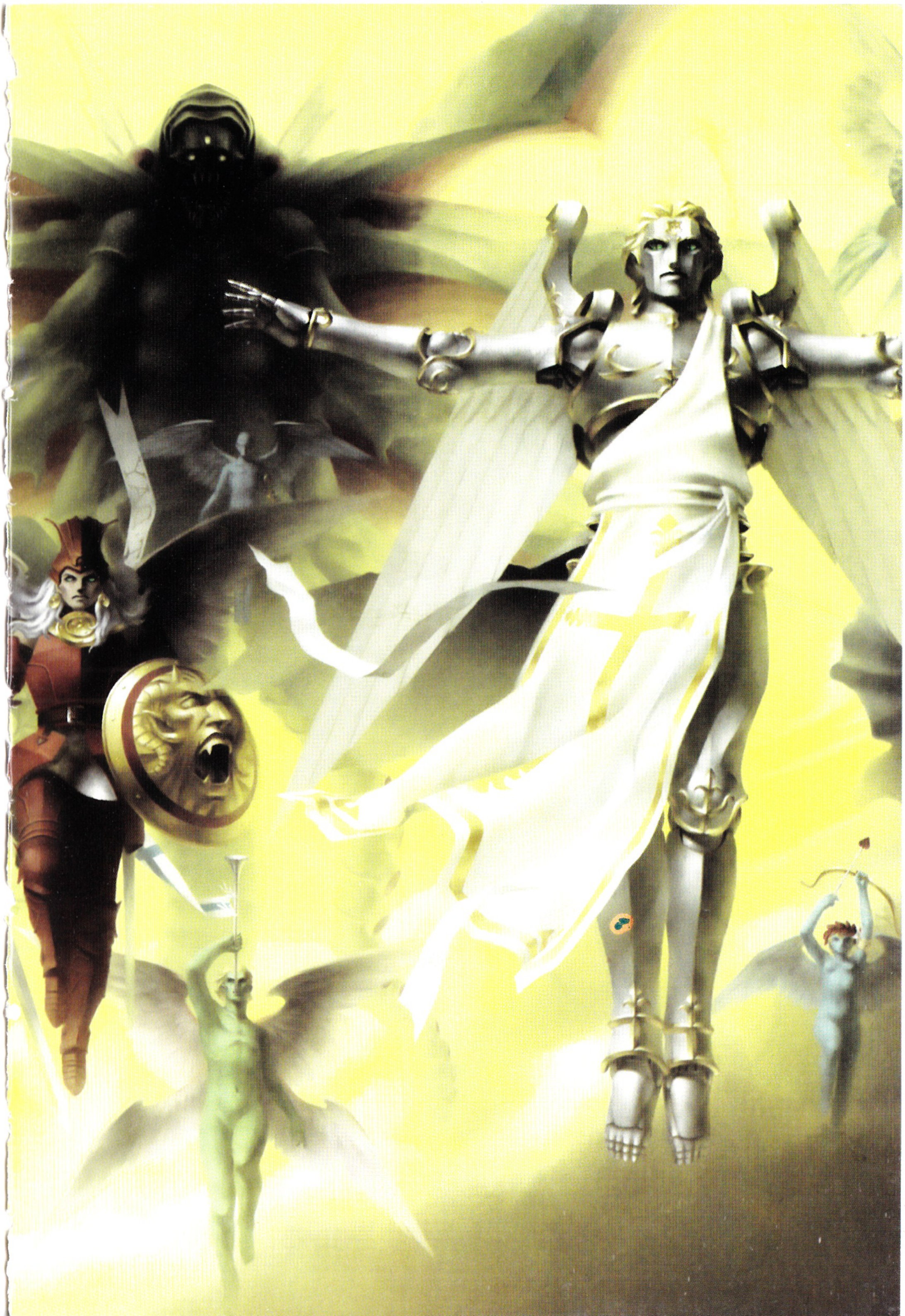
▶▶▶ illustrator

金子一马

被冠以“电脑恶魔绘师”头衔的金子一马，以替“《女神转生》系列”绘制人设和恶魔设定为大家所知，除了人物形象外，他所设计的一系列无出其右的恶魔形象给大家印象至深，所以也被戏称为“金子一魔”（日文里“一马”和“一魔”都读作KAZUMA）。

1988年，原本在动画领域从业的金子加入了ATLUS游戏公司，在该公司招牌作“《女神转生》系列”企划阶段，金子个人的理念在一定程度上左右着游戏的世界观、剧本和操作系统。金子的画风偏西化，下笔运筹帷幄令人叹服，他早期主要使用马克笔作画，1994年开始改换平台使用PC作画。在荒木飞吕彦、丸尾末广等画师的影响下，金子的画以厚涂为主，人物五官也相对欧化，在汲取名家真髓的同时也接受着众多SF作品的熏陶，从而造就了他对古往今来众多耳熟能详的恶魔新颖奇特的诠释。到了《女神异闻录PERSONA》时期，金子特立独行的画风已基本形成，他的设计毫无累赘形具神生，无论天使恶魔还是神祗妖精，皆不负“电子恶魔”之名，从而奠定了他在业界和Fans心












中的地位。在《PERSONA2 罪与罚》里，担任配角人物设定的副岛成记还特意以他为原型设定了一个“恶魔绘师”的角色。

金子一马的画可谓佳作无数，于是日本新纪元出版社拟定将他的画作集结成册分十册出版。原定2004年起按每三个月一册的速度顺次出版，但由于采用的是较为先进复杂的HEXACHROME印刷法（美国开发的六色印刷，比传统的CMYK四色印刷多了橙色和绿色两种色彩）导致计划有所变更。截至2008年，金子一马的画集已发行到第三册，前两册分别收录了马克笔作画时期的《真·女神转生Ⅰ》、《真·女神转生Ⅱ》相关作品，第三册开始收录CG作品。

illustrator

金子一马

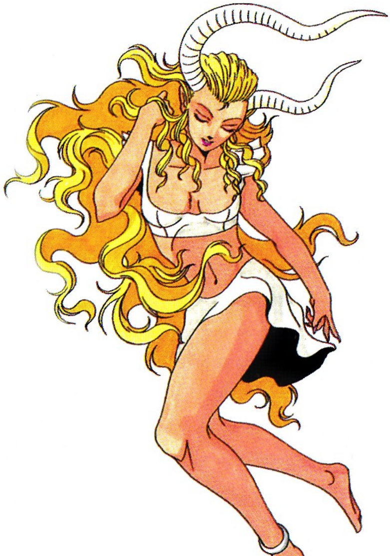












代表作品：

★游戏：

《IONI》

《失落的奥德赛》

★漫画：

《灌篮高手》

《浪客行》

▶▶▶illustrator

井上雄彦

凭借着一部红遍中国大江南北的篮球漫画《灌篮高手》，井上雄彦的名字也深深驻扎在了国内动漫爱好者的心中。上世纪90年代末，当《灌篮高手》开始在国内电视台播出之时，曾掀起过一场旷日持久的篮球热潮，对于那个时代的年轻人来说，樱木花道和流川枫的名字可谓无人不晓。

井上雄彦自幼喜爱绘画，自学生时代起就与漫画和篮球结下了不解之缘，大学时代曾为正在连载《城市猎人》的日本漫画家北条司担任过近10个月的助手，为日后的漫画创作打下了深厚的功底。1988年，他的处女作《枫紫之恋》入选第35届手冢漫画大奖，从此开始了漫画人生。

在经历过数次失败后，1990年井上雄彦开始在日本著名漫画周刊《少年JUMP》上连载自己的新作《灌篮高手》，并随即开始迅速崛起。1993年《灌篮高手》开始推出TV版动画，同样大获成功。到1996年该系列漫画连载完结时，井上雄彦也登上了其漫画生涯的颠峰。

“FF之父”坂口博信为Xbox360重金打造的RPG大作《失落的奥德赛》将井上雄彦引入了游戏界。井上不但为《失落的奥德赛》设计出了个性迥异的角色，就连游戏的英文标识“Lost Odtssey”也是由他用毛笔撰写出来的。



illustrator …… 井上雄彦

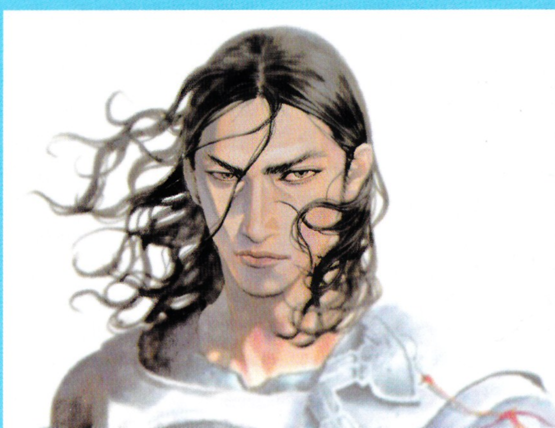






















代表作品：

★游戏：

《苍海之特里斯蒂亚》（又名：发明工坊）

《苍空之新领域》（又名：发明工坊2：心跳冒险）

《拂晓的阿玛妮卡与苍之巨神》

★小说插图：

《伊里野的天空、UFO的夏天》

《爱的魔法》

▶▶▶ illustrator

驹都英二



驹都英二，笔名又叫CO2A，他给国内各位印象最深刻的还要数“《发明工坊》系列”的人设和《爱的魔法》、《伊里野的天空、UFO的夏天》等小说插绘了。驹都的作品带有大家习以为常的二次元萌少女的影子，但别出心裁的高光描绘等小亮点使他笔下的人物从一众“罐装美少女”中脱颖而出。

早在幼儿园时期，驹都就显露出极强的绘画天分，上小学时因喜欢上“GUNDAM系列”而憧憬成为动画作画，中学时代他又迷上了街机游戏《GRADIUS III》，进而对相关杂志的征稿栏兴趣高涨，开始时不时地投稿。刚进入专业学校系统学习的时候，驹都喜欢上了用PC绘制像素图，这也让他萌生了成为职业画师的念头。他和写程序的CO2B组成名为“CO2-PRO”的制作团体，一起制作了完成度颇高的《GARUDIUS》、《骨尘》等同人射击游戏，获得了玩家的广泛好评。毕业后驹都收到来自游戏杂志《PC天堂》的合作邀请，这正好和他从事游戏相关绘画工作的愿望不谋而合。

驹都用“Passing Rim”的名义独立成为专职画师








Good Night
Sweet Heart
Little Witch Parfait
Good Night
Sweet Heart
Tristia of The Deep-Blue Sea


あ〜〜ん



后，以CARNELIAN、七濑葵、みつみ美里等画师的作品为范本着实修炼了一段时间，在不断的工作练习中逐渐摸索出现在的画法。一直以来，他对机动战士的爱已经渗透于作品之中，形形色色的机娘逐渐为他赢得了多人的注目，比起少女的形象来，他为机械部位倾注的心血似乎更胜一筹。他笔下的MS少女经常贴身装备机械铠甲，脚、腹、臀等部位露出百分比也相当之高，这在很长一段时间里成为众人热议的话题。除了机甲外，老款的保守式校内游泳衣也让他心醉不已，在他崇拜的“四大天王”名单里，除了武田日向、角木肇、马塞罗·甘迪尼外，第四位竟然就是那位发明了旧式校内泳衣的无名氏。

驹 都 英 二







▶▶▶ illustrator

KENZY

作为一名同人画师，KENZY的名字恐怕并不为普通玩家所熟悉，但如果是在“《怪物猎人》系列”的Fans当中提起KENZY的话，知名度就完全不可同日而语了。事实上KENZY本人就是一名“《怪物猎人》系列”的忠实玩家，经常在自己的博客上与其他玩家交流狩猎心得，而他的作品也几乎全部以Capcom这款近年来在日本拥有无敌人气的动作游戏为主题。

KENZY的展露头角始于他的个人博客，而且他的绝大部分同人作品也都是在这个创建于2007年6月的，名为“KENZY的狩猎生活”的博客上不定期更新。KENZY的画风清新可爱，用色大胆而夸张，其笔下的女性角色虽大多长着一张LOLI面孔，但普遍拥有丰满傲人的御姐身材。除此之外，他还经常会以官方公布的新游戏情报或他自己的游戏体验为素材进行创作，因此其作品备受“《怪物猎人》系列”玩家的欢迎。

KENZY的初期作品以PSP的《怪物猎人 便携版2》为主题，其中也有PC版《怪物猎人 边境》的同人作品，后期则全部以《怪物猎人 便携版 2G》为素材









illustrator .... KENZY





创作。他的同人大致可以分为3类，即装备系列、怪物系列和SD系列。所谓装备系列，大多是围绕着“《怪物猎人》系列”中的热门装备或武器为主题，模特则全部为女性，占KENZY作品的绝大多数。怪物系列除了各种卡通版的怪物外，偶尔也会有以猫厨师和猫猎人为对象的作品。SD系列作品的数量最少，全部为3头身的Q版女性角色。



▶▶▶ illustrator

KENZY





代表作品：

★游戏：

《臭作》

《鬼作》

《Interlude~间奏曲》

▶▶▶ illustrator

堀部秀郎

美少女游戏画师堀部秀郎是ELF社旗下的头牌画师，代表作有著名成人向游戏《臭作》、《鬼作》及多平台游戏《Interlude~间奏曲》等，发表有画集《Yours》。

堀部秀郎的画风与其他众多的萌系画师不同，他的作品始终在强调女性的成熟之美，力求表现女性丰腴体态的婀娜多姿。在他的世界中，女性的纤细眼眉微微弯起，笑意盈盈的眼底闪烁着不知是矜持还是妩媚的神采，引得观者无限遐想与期待。时下不少美少女画师在商业利益的驱动下，纷纷转变风格投玩家所好，萌系角色层出不穷，但堀部秀郎却始终如一，坚持着从上个世纪延伸至今的风格。有人说堀部秀郎的人物设计缺乏时尚感，“萌点”不够多，殊不知堀部秀郎想展示给玩家的，正是现实中女性魅力点的巧妙放大，是“真正的成熟与柔和之美”，这是当下流行的各种量产萌系美少女无可比拟的。堀部秀郎的风格或许确实与商业化的大潮格格不入，但像他这样坚持自身理念的美少女画师，反倒显得更加弥足珍贵。所以堀部秀郎笔下的女性角色魅力不可挡，多年来始终是







众多美少女游戏玩家心目中女神般的存在。或许是天妒英才，年轻的堀部秀郎年仅三十六岁便不幸离世，留下为数不多的几部作品，而仰慕者们也只能在回忆中重温经典。





▶▶▶ illustrator

堀部秀郎

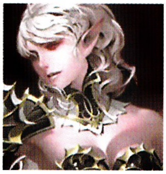





天に高く地に深く











代表作品：

★游戏：

《天堂2：The Kamael》

《丝路传说》

▶▶▶illustrator

林 忠 熙

韩国网游厂商NCsoft的史诗级幻想网游巨作《天堂》自从1998年问世以来就深受亚洲地区PC玩家们的喜爱，2003年推出的续作《天堂2：混乱世纪》将故事的舞台搬到了一代的150年前，更是以壮阔宏大的背景、绚丽华美的人设、深邃的故事内涵成为无数玩家心目中的经典之作。

与暴雪公司的《魔兽世界》的美式硬朗风格不同，“《天堂》系列”从人物造型到背景设定都很符合东方人的审美，参与设定工作的几位画师可谓是功不可没。这其中除了早已被无数媒体吹捧过了的郑骏浩外，还有一位这两年才逐渐被玩家认识并欣赏的年轻画师——林忠熙（Lim，jong-hee）。

出生于1979年10月28日的林忠熙20岁起就开始涉足游戏业界，2001年成为韩国网游公司JOYMAX的员工后，便接手了中韩合作开发的大型网游《丝路传说》的人物设定工作。就职于JOYMAX期间，林忠熙不断磨练自己的画技，色彩运用更加大胆纯熟，对角色服装细节上的勾画也几乎到了夸张的程度。2005年，在业界内已小有名气的林忠熙




LINEAGE
THE
KAMAEL
THE 1ST THRONE






LINEAGE


LINEAGE
Interlude

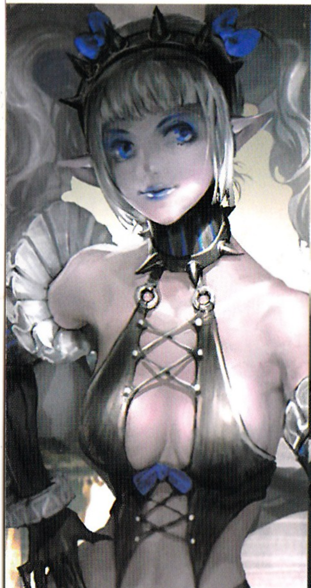


跳槽到了NCsoft公司，成为了《天堂2：混乱世纪》制作小组的成员之一。在这里，他得到了更多展示自身才华的空间，一时间，由林忠熙绘制的色泽绚丽宛如仙境般的巨幅海报贴满了韩国游戏贩售店的橱窗。2007年，NCsoft更是放心地将《天堂2：The Kamael》中新种族“Kamael”的设定工作交与了他。

在工作之余，林忠熙也是一位好父亲，2005年他的女儿降临人世后，在他的个人博客上便时常可以看到他用相机记录下的女儿成长过程的照片。这些照片中偶尔也会出现林忠熙及其夫人的身影，三人的笑脸如其画稿一般灿烂迷人。

林 忠 熙



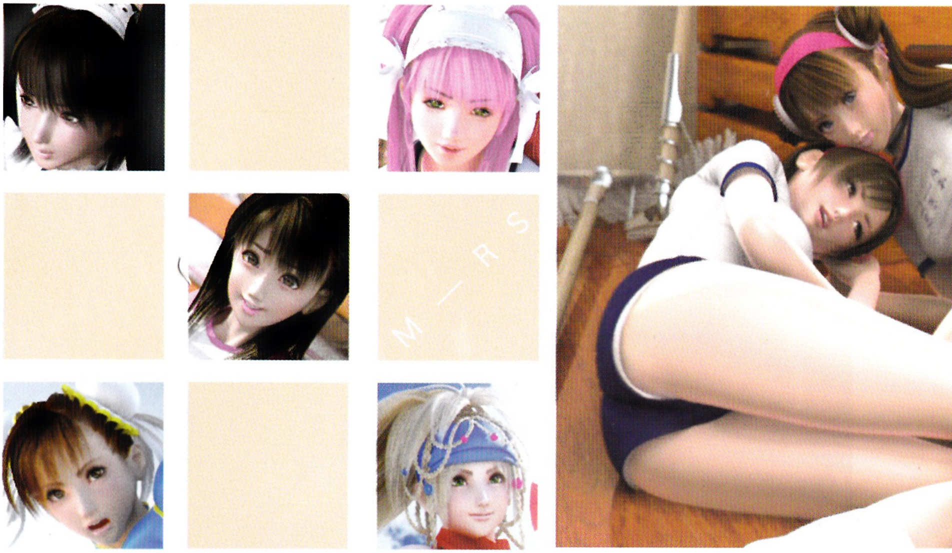










▶▶▶ i l l u s t r a t o r

M — R S

同人作品作为商业游戏动漫的衍生产物，在漫长的发展旅程中已经成为了ACG文化中必不可少的重要组成部分，同人志、同人音乐和同人游戏的兴盛使得众多非ACG业界内的爱好者得到了展示自我兴趣与能力的空间，这其中也涌现出了不少堪比商业作者的同人大手。或许你不知道这些创作者的名字，但你绝对见到过他们的作品，M-RS就是其中一人。

M-RS与其他同人绘师最大的区别在于他擅长创作的是3DCG风格的美少女，在互联网上随处可见的“3D美少女组图”几乎都是M-RS的杰作。网上关于M-RS的介绍非常少，我们仅能通过他个人网站上的资料了解到一些基础信息：M-RS，男性，生日为2月2日，血型为A，喜欢的事物有车、蕾丝、绘画和足球，喜欢的游戏包括《摔跤玫瑰》、《GT4》和《浪漫沙迦2》，拥有一辆丰田牌的跑车MR-S。

在M-RS的个站上，除了他原创的各色3DCG美少女图外，还可看到不少热门游戏中的女性角色，像《街头霸王》中的春丽、《饿狼传说》中的不知火舞、















illustrator M—RS








《死或生》中的霞等等。在M—RS的再创作下，这些女孩子们都更加的水嫩诱人，圆润的双眸中闪烁着灵气，全身散发着少女特有的健康性感的气息，仿佛真的拥有生命一般。

除了个人兴趣创作之外，M—RS也参与了少量的商业作品制作，例如云集了众多画师的“《皇女之刃》系列”作品中惟一的一本全3DCG画集《高贵的战士蕾依娜》就是由M—RS制作的。虽然以M—RS的水平来说，足可以在ACG业界内轻松立足，但他似乎更喜欢以一个同人创作者的身分活跃在网络间，这在同人界也是并不多见的。

M—RS





代表作品：

★游戏：

《神来》

《后夜祭》

《超时空要塞》系列

《FZ WAR CHRONICLE AX ‘IS》

《AILE ROAD》

★动画：

《机动战士高达0080–口袋里的战争–》

《超时空要塞》

《超时空要塞7》

《飞跃颠峰》

▶▶▶ illustrator

美树本晴彦

20世纪80年代日本动漫产业的发展迎来了空前的盛况，此时诞生了许多后世难望其项背的业界大师泰斗，美树本晴彦正是其中一员。初出茅庐的美树本晴彦，凭借一部《超时空要塞》一鸣惊人，不仅创造了跨时代的平面偶像林明美，更是将日本动画的地位提升到一个新的高度。作为动画制作人，美树本晴彦是泰山北斗，将自己的名字深深烙印在每位观众心中；而作为插画家，他的人气也是长盛不衰，在全日本乃至全亚洲地区受到新老Fans的追捧膜拜。

如果要用一个词来形容美树本的作品的话，那就应该是“如梦如幻”了。尤其他笔下的少女，灿烂笑靥仿佛夏日阳光般明媚清爽，令人怦然心动；大大的眼睛中流露出花季少女特有的哀愁与忧伤，令人不禁想为她抚平心中寂寥；少女的灵动生气与细腻情感尽收眼底。美树本好用水彩进行着色，画材特有的透明感，将画面点缀得朦胧似幻，洒脱不羁的线条又出落得玲珑剔透。美树本晴彦不愧为描绘美少女形象的顶尖好手，在他的首部漫画作品《木偶世代》以及之后担任人物设计及作画监督的《机动战士高达0080–口袋里的战争–》中，少女感情的多变更是













刻画得入木三分。在退出动画制作界后，美树本晴彦专心致力于游戏原画及漫画工作，操刀作品有各平台的“《超时空要塞》系列”游戏、《FZ WAR CHRONICLE AX‘IS》(FZ战记)、《AILE ROAD》等。



美树本晴彦



illustrator

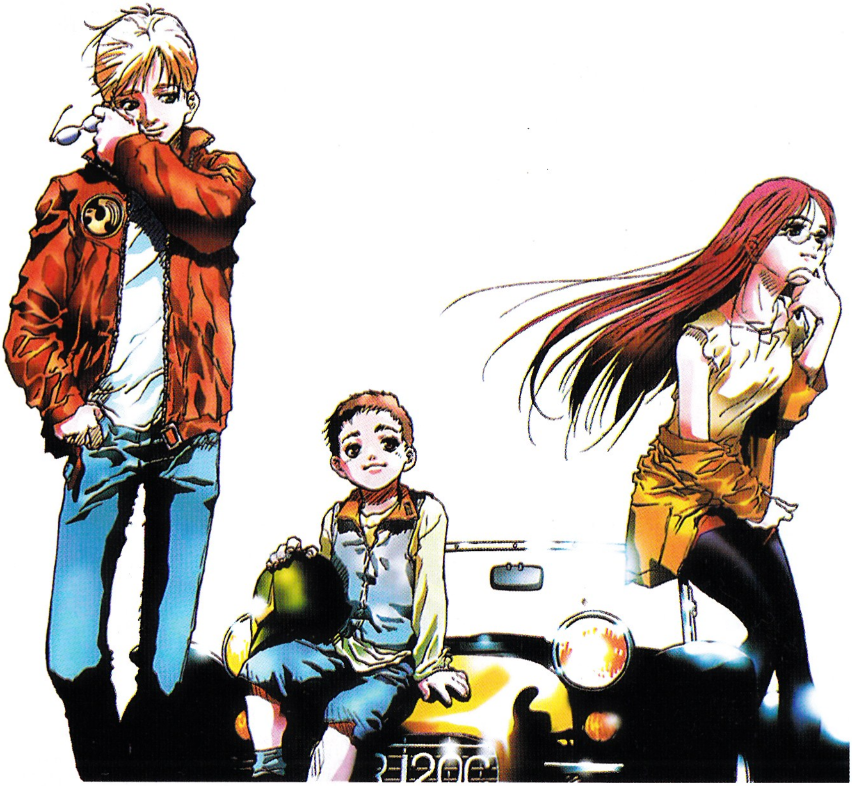
美樹本晴彦

















代表作品：

★游戏：

《Vampire Panic》

《式神之城III》

《摔角天使 生存者2》

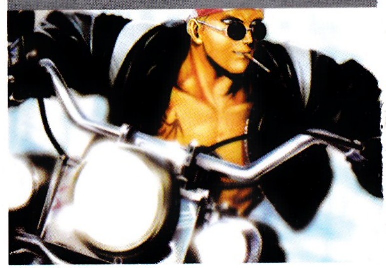
▶▶▶ illustrator

末次誉亮

末次誉亮算不上什么名人，你没听说过这个名字很正常。2003年才出道的他，在日本游戏界算得上是新人。和很多画师一样，他最早也是个同人画手。拥有正当职业后，末次誉亮于2003年7月23日开设了自己的个人网站“誉堂”，并不定期推出自己的CG集，从此“誉”这个名字开始被人们记住。不过真正让其大红大紫的，还是Alfa System的原创射击游戏《式神之城》。末次誉亮对于这种带有奇幻色彩的作品向来情有独钟，他从1代的小说插图开始参与，到了3代时已经是游戏的主画师，正式成为这个系列的标志性人物。

末次誉亮在成为Alfa System旗下的主要画师后，也随之南征北战，在多款大作中均留下了他的身影，可惜受版权等多方面的限制，这些作品对他的人气并没有起到什么促进作用。2006年Alfa System官方推出了一本画集，其中收录了末次誉亮大量鲜为人知的作品，直到此时很多玩家才得知了他的真正实力。





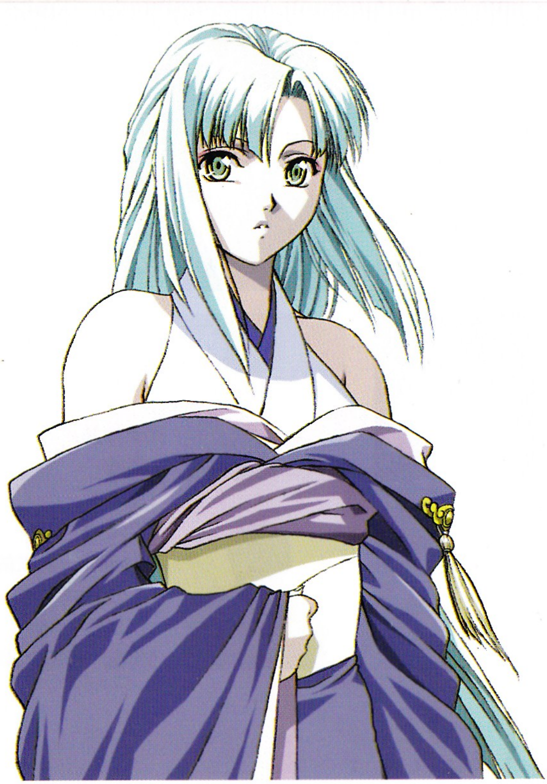


illustrator……末次誉亮

illustrator

末次誉亮

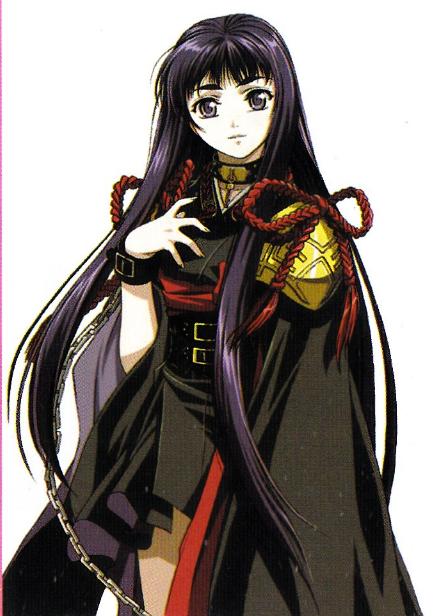




▶▶▶ illustrator

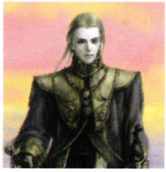
末次誉亮





illustrator 末次誉亮











代表作品：

★游戏：

《巫术》

《ZILL O' LL》

《Asuncia～魔杖的咒缚～》

《联合前线》

《前线任务2》

《炼狱-RENGOKU》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

末　弥　纯

如果论起在艺术方面的造诣，估计日本游戏画师中能与末弥纯媲美的少有人在，1949年出生的末弥纯毕业于日本最著名的美术高等学府——武藏野美术大学油画专业，他的画稿很明显也是油画风格。初看末弥纯的画稿，仿佛置身于西方奇幻世界中，粗狂的笔触、强烈的色彩对比、光与影的叠加，营造出大气磅礴之势。但细细品味，又可从线条的细节之处寻觅到一丝东方的柔美神韵。可以说，末弥纯是将东西方对艺术的理解完美交融的一人。

1987年著名游戏《巫术》曾邀请末弥纯为游戏设计怪物角色，随后1988年他获得了第19届日本SF大奖“日本星云赏”艺术部门大奖。末弥纯曾参加过19部游戏作品的制作，其中由他负责人物设定和怪物设定的就有7部之多。











illustrator

末弥纯



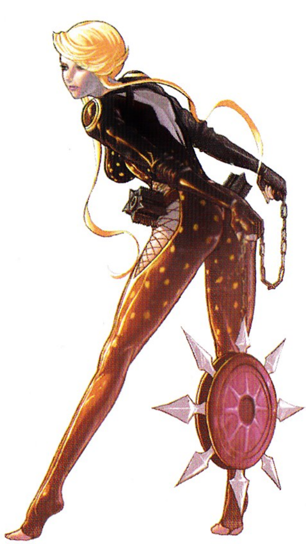










illustrator

Nekkeau

Nekkeau其人在游戏同人画师界也算是鼎鼎有名，但大家对他的评价大多是褒贬不一，究其原因大体是因为Nekkeau曾经绘制过多张反转游戏中男性角色性别的彩稿。Nekkeau的走红也正是凭借着他这“异于常人的喜好”（汗），《罪恶装备》、《格斗之王》、《街头霸王》、《鬼泣》，这些硬派格斗或动作游戏中的健壮男子们到了Nekkeau笔下，无一例外都成了容貌妩媚、身材火辣的御姐。这种颠覆游戏原始设定的做法势必会引起部分保守派游戏玩家的不满，这些人认为Nekkeau反转性别的同人作品是对角色的亵渎，但这并不能阻止另一派玩家对Nekkeau大胆的创意和精细的画功赞不绝口。

实际上，Nekkeau的反转性别游戏同人图创作基本集中在2005年前后，近几年来已鲜有此类争议作品问世。他个人网站上更新的画稿也大多是以原创作品为主，画技较早先进行同人创作时也发生了很大改变，更加具有大家风范。









illustrator
Nekkeau

i lllustratart by

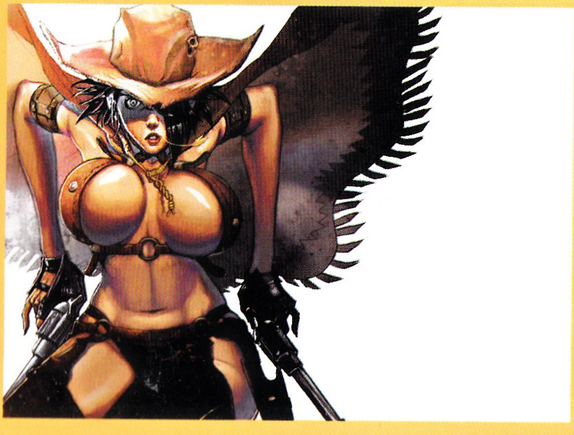
Nekkeau

















▸▸▸ illustrator

Nekkeau





代表作品：

★游戏：

《斩魔大圣DEMONBANE》
《尘骸魔京》
《机神飞翔》
《续·杀戮的强格》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

N i θ

读作“NI XI”，写作“Ni θ”的画师Ni θ，曾就职于大家耳熟能详的游戏公司Nitro+，先后为多部经典游戏担任原画工作，一提起他的名字，大家大概就会如数家珍般地提起那些经典的CG画面。

《续·杀戮的强格》、《尘骸魔京》、《斩魔大圣DEMONBANE》，Ni θ一系列游戏CG的独特画风让人们眼前一亮。他所绘制的女性角色丰满而不肥胖，LOLI们可爱之余又略带几分妖艳；男性角色多半身材结实筋肉突出而又不显得粗鲁。娇嗔可人的千年伪LOLI阿尔·阿基芙；飒爽英姿回眸百媚的强气御姐伊格妮丝；野性豪放驰骋西部的牛仔帽超级大通缉犯福朗克……这一个一个鲜活的角色无不让人一一回味。

在服饰设定上Ni θ很显然是对欧式的裙装与衬衫情有独衷，而在刻画方面，他又有着独具一格的方式。与传统概念上单纯的清凉式性感不同，他所绘制的女角们都是透过服饰褶皱的轨迹来流露性感。不仅仅依靠单纯的裸露，有时甚至还一反其道，用层层蕾丝荷叶边将身体包裹得密密实实，然后通过描绘肢体关键部位的衣褶起伏与明暗变化来体现角色的曲线美。这一独特的画法，也被大家亲切地称为“Ni θ褶皱”。与此同时，

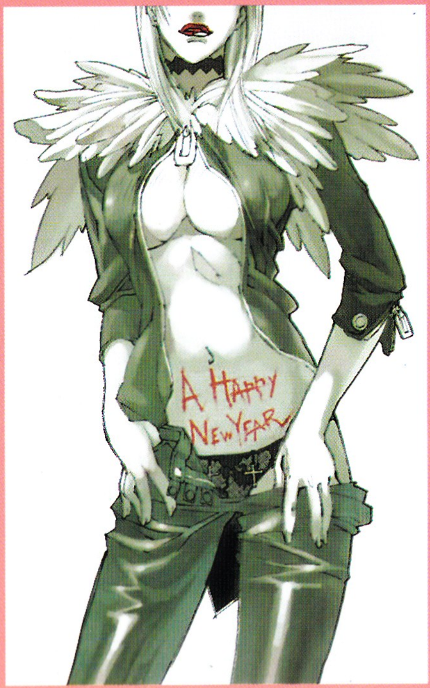



Deus Machina
DEMONBANE

illustrator Niθ











他构图选取的视角以及角色的动作普遍都很特别，颇有将性感融于方寸之意。他为HOBBY JAPAN社的对战型VISUAL BOOK《Queen′s Gate》（皇女之门）绘制的第一弹——“开门者”宝物猎人艾莉丝，也鲜活地体现了这一特色。

除了长时间担任人物设定工作外，Ni θ也在间或参与机械设定、绘制工作。除了负责BROCCOLI公司出品的《热风海陆》的机械设定外，也协助参与设定了AGE公司的话题作《MUV LUV》UNLIMITED篇的机体。

如今的Ni θ已离开Nitro+公司，开始作为一名自由画师继续活跃于游戏和平面媒体领域。

▶▶▶ illustrator

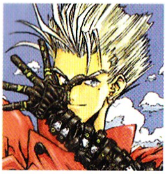
N i θ



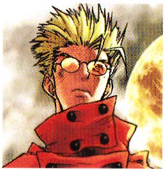












内藤泰弘





代表作品：

★游戏：

《光能战士》

《铳墓2》

《侍魂》

★漫画：

《枪神》

《血界战线》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

内 藤 泰 弘

内藤泰弘的经历比起正常人来说，可谓是曲折无比。1967年，内藤出生于神奈川县横滨市。早年就读于法政大学社会学部。按照道理说本该成为公务员的他毕业后并没有进入国家机关工作，反而投身到漫画事业中。1994年3月，27岁的内藤泰弘在著名的漫画周刊《少年JUMP》上发表漫画《CALL XXXX》，之后便作为漫画家活跃到现在。

1995年到1997年间连载其成名作《枪神》，后因广受欢迎而被动画化，于1998年播放。内藤真的与枪有很深的渊源，2002年以原作的身分和Red Entertainment Corporation一起出品了游戏《铳墓》，2004年10月《铳墓》的动画版更令内藤的身价水涨船高，不过此后就没见他有其他作品。

比较离奇的是，内藤还曾很有兴致地去参加过一个叫《マッスル牧场classic》的电视演出。



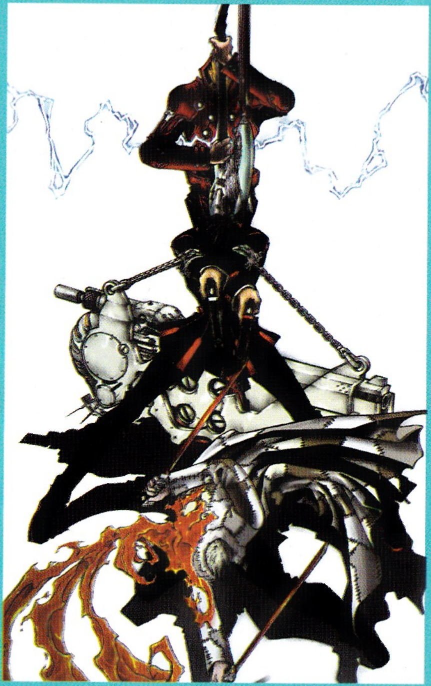




illustrator

内藤泰弘











illustrator

内藤泰弘





代表作品：

★游戏：

《勇者斗恶龙》系列
《超时空之匙》
《行星格斗》系列
《蓝龙》
《桃太郎电铁》
《龙珠 ONLINE》

★漫画：

《龙珠》
《阿拉蕾》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

鸟 山 明

鸟山明，一个曾经让整个世界为之痴迷的名字。《阿拉蕾》中层出不穷的经典笑料耳熟能详，而《龙珠》不仅在日本，甚至在整个世界ACG历史上都称得上是一部里程碑式的伟大作品。

早在《龙珠》连载期间，鸟山明便已成为日本国民级RPG“《勇者斗恶龙》系列”的御用画师，《超时空之匙》、《蓝龙》等重量级大作中鲜活的角色形象，也是出自鸟山大师手笔。投身游戏界的鸟山明，以二十年如一日的严谨态度与强大的画技赢得了广泛好评。

对鸟山大师的作品稍有涉猎的人都知道，工笔细描绝对不是他的风格。简练的线条寥寥数笔勾勒出角色分明的棱角，有些笨拙的勇者、英俊潇洒的剑士、俏皮可爱的女盗贼，不论是角色还是怪物都活灵活现，跃然于纸上。但是画风粗犷并不代表鸟山大师不擅长细腻描写。每当作品中出现巨兽、大型都市，广袤沙漠或者茂密丛林时，其中丰富的细节总令人叹为观止。

从出道算起，鸟山明




DRAGON QUEST
SWORDS


DRAGON QUEST
V


DRAGON QUEST
IV

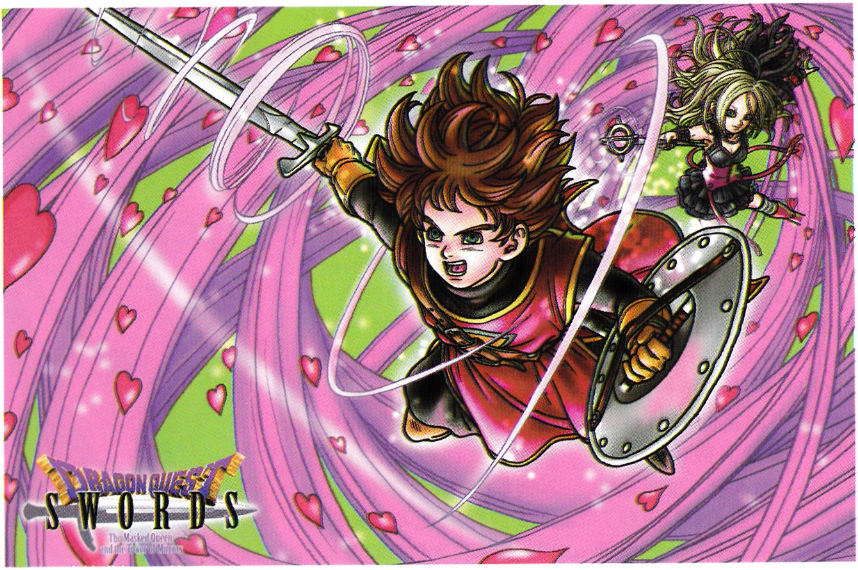

DRAGON QUEST
SWORDS
The Masked Queen
and the Tower of Mirrors



已经在业界奋斗打拼了整整30年的时间。也许从现在的审美观来看，鸟山大师的画风绝不能称之为漂亮，但我们依旧会为勇者打倒大魔王的英勇身姿折服，依旧会拜倒在鸟山的魅力之下。对老玩家而言，鸟山大师仿佛变成了记忆的开关，一提到他，童年时的感动与欢乐，曾经做过的稚嫩的勇者梦便在脑海中复苏。鸟山明这个名字，不仅仅只是代表一个画师那么简单，它见证了一段辉煌的历史，铸造了不朽的丰碑，对整个日本，乃至全世界ACG界带来了深远的影响。

▶▶▶ illustrator

鸟　山　明









代表作品：

★游戏：

《美少女格斗 Asuka 120%》
《超格斗SLAVE》
《双星物语》
《水瓶世纪》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

七　瀬　葵

作为上世纪90年代末广为人知的漫画家，七濑葵的画风清新可爱，女生总是一副睁大眼睛楚楚可怜的模样，让人忍不住想拥住呵护。于是理所当然的，这种可爱LOLI少女的画风为七濑葵获得了数量庞大的男性Fans群，使她从本来籍籍无名的同人漫画作者一跃成为日本漫画界炙手可热的新星。

1994年，七濑葵首度涉足游戏界，担任了FM TOWNS出品的对战格斗游戏《美少女格斗 Asuka 120%》的人设，使得业界内不少游戏厂商都留意到了这位擅长萌系美少女的女画师。随后史克威尔·艾尼克斯和FALCOM都曾邀请她负责过游戏的人物设定工作。

人一旦出名后自然总会出现些找碴的家伙，在七濑的事业飞黄腾达之时，她之前模仿过的漫画家也找上了门来。漫画家弘司的妻子发现七濑葵关于眼睛的画法模仿了自己丈夫的创作，于是一纸状书把她告上了法庭。事情虽最后不了了之，但却在七濑葵的心里留下了阴影。虽然之后的几年里七濑葵一直都一帆风顺，但2006年她却因为与清水文化出版的轻小说《气象精灵记》的原作者和编辑闹起了












别扭，停止了为该小说绘制插图，同时还把原作者的粗暴言语贴到自己的博客上泄愤。几次事件对七濑的打击非常大，因此她开始逐渐减少自己的工作，目前虽然仍然活跃在游戏界和同人界，偶尔也会为游戏杂志或者一些轻小说绘制插图，但在竞争激烈的日本插画界来说，七濑葵的地位已经没有昔日的那般崇高和辉煌了。



七 瀬 葵


















七尾奈留





代表作品：

★游戏：

《D.C.～初音岛～》

《Canvas》

《ef～a fairy tale of the two》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

七尾奈留

当年一部名为《D.C.～初音岛～》的美少女游戏名动一时，作为角色设计者，画师七尾奈留的名字开始引起玩家们的注意。但是由于作品类别的限制，再加上作者行事一向极为低调，这位只见其画不见其人的美少女游戏画师始终笼罩着神秘的面纱，无法一窥其真面目。近几年来，随着萌文化的发展，由她担当人物设计的多款经典美少女游戏陆续改编动画化走上了萤幕，如《D.C.～初音岛～》《Canvas》、《ef～a fairy tale of the two》等，七尾奈留与她笔下的美少女们才日渐为普通大众所熟悉。

有着水灵大眼睛的美少女，脸颊上微微浮现的红晕，再加上“短裙制服”这一世界公认的萌元素，构成了七尾奈留式美少女的招牌特色。也许是受到参与的游戏大多都为校园系故事的影响，七尾对“学生制服”的喜爱已经到达了登峰造极的地步，甚至宣称“学生制服才是究极的萌物”。以现





illustrator

七尾奈留











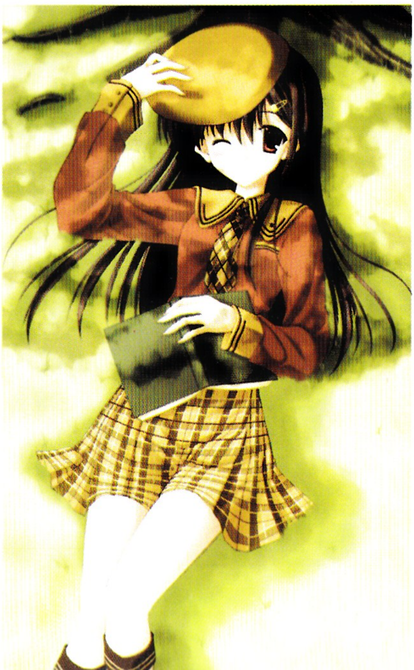
实中的制服款式为蓝本，七尾在制服衣领、裙摆以及袖口的设计上别出心裁，加入了大量休闲私服元素，五花八门的学生制服极富时尚色彩；而绸带则是七尾的另一件心仪饰品，几乎每次作画都会使用。缤纷的色带点缀在发丝上，完全不显突兀，既保持了笔下人物整体的简洁性，又不失花季少女的清丽活泼、温婉恬静。



▶▶▶ i l l u s t r a t o r

七尾奈留





















illustrator

七尾奈留







代表作品：

★游戏：

《梦幻模拟战》
《梦幻模拟战Ⅱ》
《梦幻模拟战Ⅲ》
《梦幻模拟战Ⅳ》
《梦幻模拟战Ⅴ》
《梦幻骑士》
《梦幻骑士II The sense of justice》
《梦幻骑士III The dual darkness》
《梦幻骑士IV Wayfarer of the time》
《梦幻骑士V Genelations》
《梦幻骑士VI Precarious World》
《重装机兵瓦尔肯》
《秘密花园》

★动画：

《极黑之翼帕尔基亚斯》
《云海历险》

▶▶▶illustrator

漆原智志

也许你不知道《梦幻模拟战》或《梦幻骑士》的制作人是谁，甚至也许你不知道这个系列是由哪个公司出的，但当你听到这两个游戏的名字时，漆原的名字一定会同时跃入你的脑海中。这，大概就是这两大系列最特别的地方之一了。

漆原智志于1966年2月9日出生在广岛县，自幼便非常喜欢绘画。1983年，仍在宫岛工业高校读高三的漆原结识了当时虽默默无闻、随后却成为知名动画监督的吉本きんじ（代表作：《现视研2》），二人意气相投，成为无话不谈的好友，更在之后的工作与发展中，相互扶持前进，所以我们也经常可以看到这两位的名字出现在同一部作品当中。

漆原1984年从高中毕业后加入了东映动画室，参与了《少年开尼亚》的制作。在积累了大量的动画制作经验之后，他在日美合作出品的TV动画《变形金刚》中担任了原画一职。1985年，漆原退出东映成为自由创作人，随后投入到《罗德岛战记》、《极黑之翼帕尔基亚斯》等多部动画的制作中。而他真正的机遇，则到1991年才真正出现。












1991年，漆原智志受到MASIYA公司的邀请，为其创作的战略SLG游戏《梦幻模拟战》担任人设一职，而这也是他首次进入游戏领域。对于漆原而言，《梦幻模拟战》是他生命中最重要的作品之一，而也正是在这段期间，他才真正确定了属于自己的风格。自此，漆原就与《兰古利萨》结下了不解之缘。



illustrator

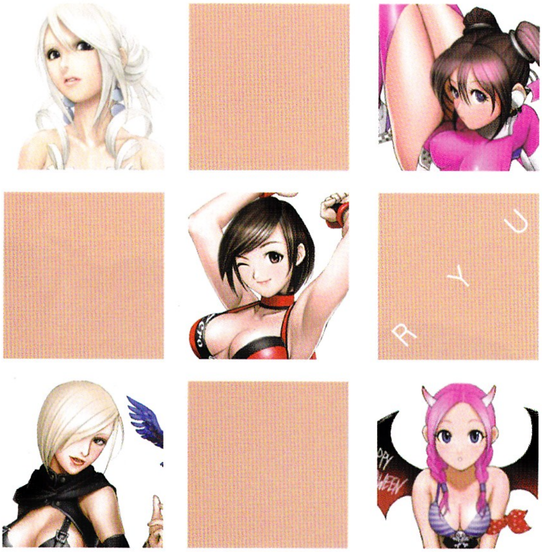
漆原智志






00







▶▶▶ i l l u s t r a t o r

R Y U

很多资深格斗游戏玩家的电脑中都保存着RYU的大量彩图。当然，我们这里所指的并非是《街头霸王》中的人气角色“隆”，而是日本一位主要以格斗游戏中的女性角色为再创作题材的同人画手、“RYU'S FORM SITE”的站长——RYU。

网络间并没有关于RYU的详细个人资料，显然，“RYU”并不是他的本名，从他的某张“春丽同人图”的题字，我们可以推测出他的名字中应该有“龙”这个字（日语中“龙”的发音为“RYU”）。虽然笔名的发音与《街霸》的隆相同，但RYU更倾心于格斗游戏中那些性感中透露着英武、妩媚中散发着力量的女性角色。他在描绘这些女性时，重点并不在如何将面部表情刻画得传神，而是侧重于胴体肌肉感和动态感的表现上，同时为了表现出格斗角色的力量感，角色的胯部和大腿都相应地做了些许夸张处理，所以RYU的画稿初看之下会给人一种“小脑袋大身体”的不适感。

同《格斗之王》的画师Falcoon类似，RYU的所有画稿都是张贴在他的个人网站“RYU'S FORM SITE”上的，并且每张画稿都会标













有序列号，部分作品还标有创作日期。目前画稿的编号已接近400，但由于RYU已经将前100号作品中不太满意的画稿从其网站上删除，所以对于喜欢他的同人图的玩家来说，想要收集齐这近400幅作品无疑是一件庞大劳神的工程。





illustrator

RYU















代表作品：

★游戏：

《世界树迷宫》

《世界树迷宫II 诸王的圣杯》

▶▶▶ illustrator

日向悠二

“《世界树迷宫》系列”是ATLUS公司于2007年推出的一款RPG系列作品，首作自从2007年1月18日发售以来，便以其简易的系统以及高度的自由度而获得了众多游戏爱好者的支持，一年后续作《世界树迷宫II 诸王的圣杯》在保持了一代的优秀要素基础上新增了三种全新的职业，并且在探险中可以中途保存，使得游戏系统更人性化，也赢得了新老玩家的一致赞誉。当然，除了游戏本身出色的系统以及游戏性外，由实力派插画师日向悠二所绘制的充满萌力的各登场角色同样也是《世界树迷宫》的卖点，将这些角色设定定为“《世界树迷宫》系列”的特色也不为过。

1980年9月6日出生在日本宫崎县日向市的日向悠二是目前最具实力的萌系美少女画师之一。在接手《世界树迷宫》人设之前，他已为多部轻小说绘制过插画，这其中大家最熟悉的莫过于2006年曾被改编成TV动画的《吉永家的石雕像》了。和“《铸剑物语》系列”的人设师大冢真一郎类似，日向悠二笔下的美少女也是偏幼齿型，包子脸，脸颊上有






やれやれ…
無知な人間だな オイ






红晕和高光，身体比例大多是在三头身至四头身之间。在为《世界树迷宫》创造角色时，日向也格外着力去描绘角色身上各色各样的衣着和饰物，借以表现出游戏厚重与华丽结合的世界观。事实也充分证明，他独具特色的作画给玩家留下了过目难忘的印象，甚至是不玩《世界树迷宫》的游戏玩家，在看到他的彩稿时也会联想到这部作品的名字。

日向在互联网上有个名为“地下鱼”的个人主页，不定期会更新他的生活日记和一些原创画稿，喜欢他的读者不妨登陆他的个站看一看，顺便可以了解到一些日向的私生活^_^。

illustrator

日向悠二









Sam Didier





代表作品：

★游戏：

《魔兽争霸》系列

《星际争霸》系列

《暗黑破坏神》系列

▶▶▶ illustrator

Sam Didier

Sam Didier，别名Samwise，是暴雪公司的艺术总监，曾负责过暴雪旗下包括“《魔兽争霸》系列”、“《星际争霸》系列”和“《暗黑破坏神》系列”在内的许多电脑游戏的绘画监督和艺术指导工作。在暴雪公司的众多老员工当中，Samwise多年来一直是最核心的成员之一，他独具一格的画风对暴雪的许多游戏作品都产生了重要的影响。他也是《星际争霸II》和《暗黑破坏神III》的主创人员之一。

Samwise素来对熊猫情有独钟，他本人也有一个绰号叫“熊猫王”，《魔兽争霸III》中的另类角色熊猫酒仙（Pandaren Brewmaster）就出自他的笔下。虽然最初只是一个纯粹出于恶搞的想法，但熊猫酒仙出人意料地深受玩家的喜爱，而且也得到了暴雪的认同并最终成为了游戏中独一无二的角色。除此之外，熊猫的形象还在Samwise的许多作品中留下过蛛丝马迹，最著名的有《魔兽争霸III》中圣骑之书上出现过的暗夜精灵族恶魔猎手武器战刃上的熊猫印记，还有血法师使用烈焰风暴后遗留下的熊猫形状的灰烬。

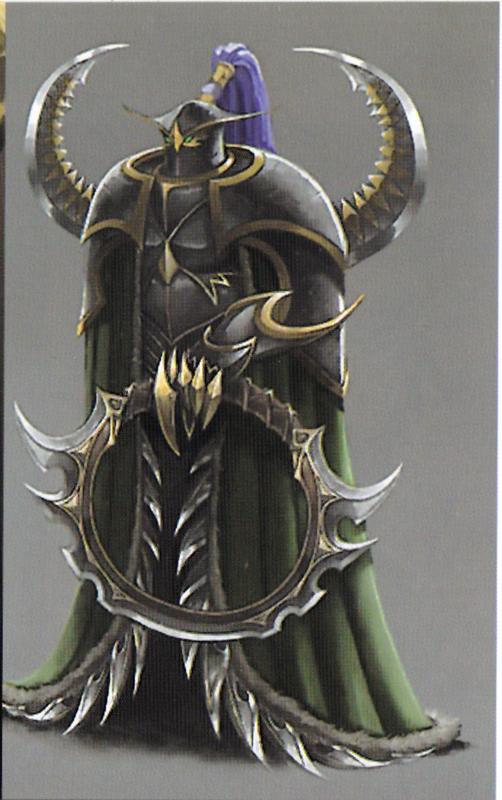
作为暴雪最受器重的



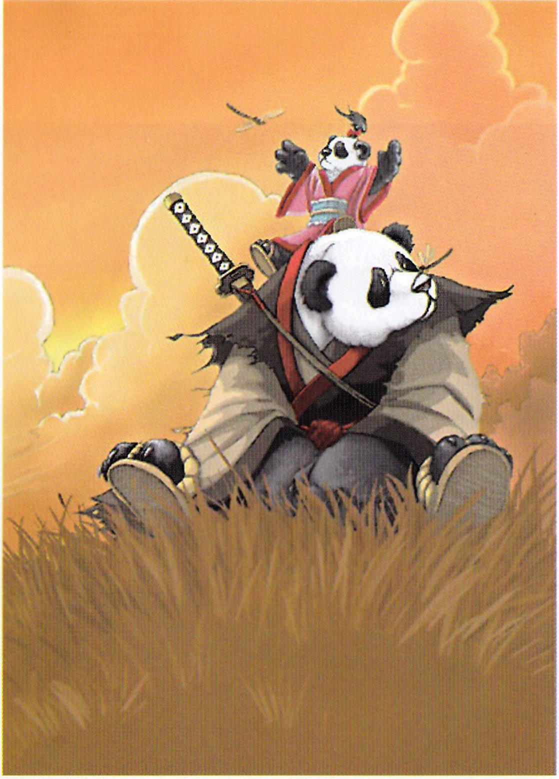












画师，Samwise的形象曾多次在游戏中出现。在《魔兽争霸III》和《魔兽世界》中，他的头像曾被用作战斗单位和魔法技能的图标。此外，他还是暴雪开发者乐队L80ETC（即L70ETC，全名译为“70级精英牛头人酋长”，在2008年法国巴黎的暴雪国际邀请赛上更名为“80级精英牛头人酋长”）的主唱者。



Sam Didier

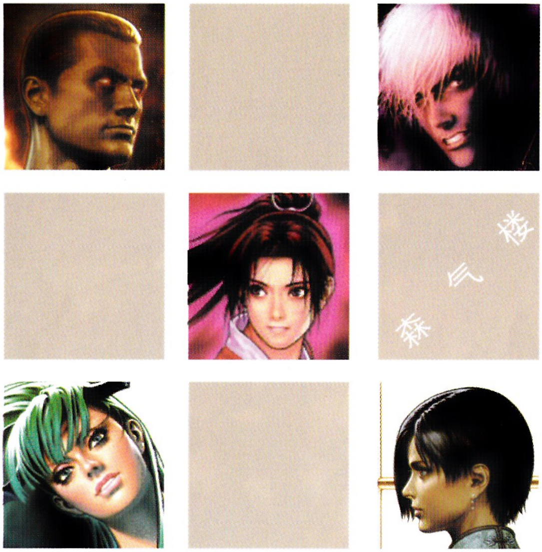










代表作品：

★游戏：

《饿狼传说》系列
《龙虎之拳》系列
《格斗之王》（1994～2000）
《侍魂》
《真侍魂 霸王丸地狱变》
《幕末浪漫 月华的剑士》
《Capcom VS. SNK 》
《Capcom VS. SNK 2》
《玻璃蔷薇》
《超魔界村》
《极魔界村R》
《生化危机 死寂》
《生化危机 安布雷拉编年史》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

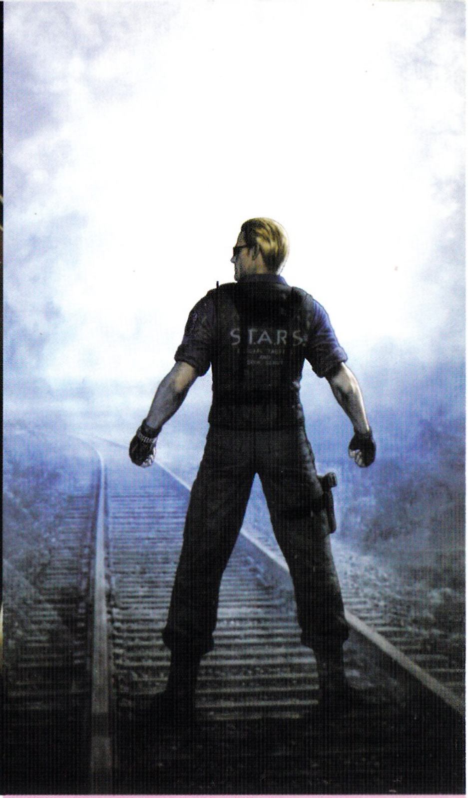
森 气 楼

森气楼是与北千里并驾齐驱的SNK著名画师。与擅长使用毛笔刻画日本战国人物的北千里不同，森气楼更擅长使用暖色调制造出华丽的彩画效果。这与他曾经进入专业学校学习彩画是分不开的。1962年出生的森气楼在美术设计方面并非一帆风顺，他曾经尝试过彩画家、漫画家、插画家这些职业，为建筑、家电都绘制过插图。（如果有玩家对此感兴趣，可以找找他在漫画家时期的作品《Golden Sports Times》。讲谈社曾经在1990年2月出版过该漫画。）直到1990年，28岁的森气楼来到了SNK公司为其绘制宣传海报，这时正是SNK的鼎盛期，森气楼那浓墨重彩的彩画风格以及绘制精细的硬汉造型，与《饿狼传说》、《格斗之王》等格斗游戏相得益彰，为它们的推广起到了推波助澜的作用。

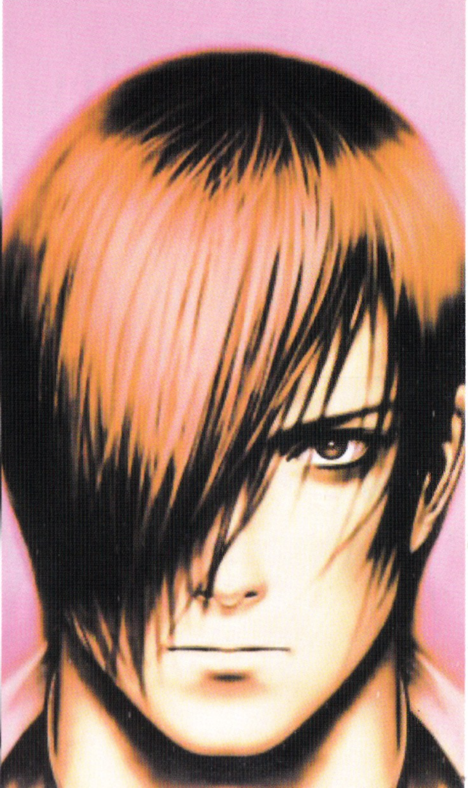
2001年，在森气楼进入SNK的第十一个年头，这家公司忽然宣布了破产的消息，震惊了游戏界，也让森气楼丢了饭碗。无奈之下，这个在SNK Fans间拥有极高人气的森气楼只得与其他SNK员工一起投奔Capcom继续为游戏工作。与北千里不同的是，森气楼在Capcom混



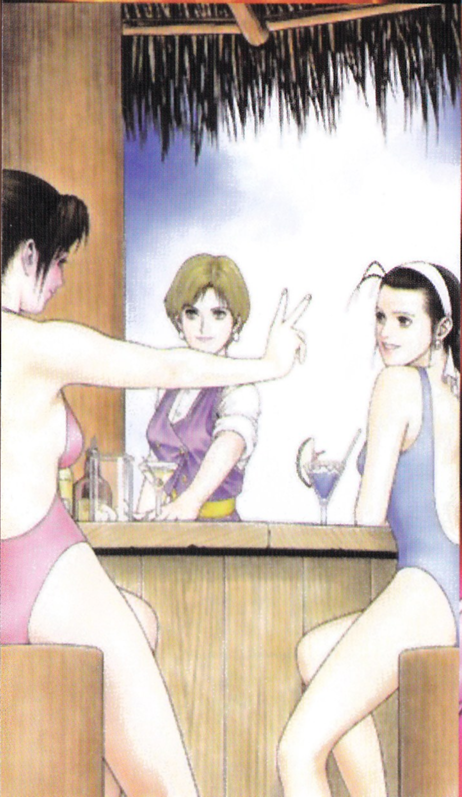


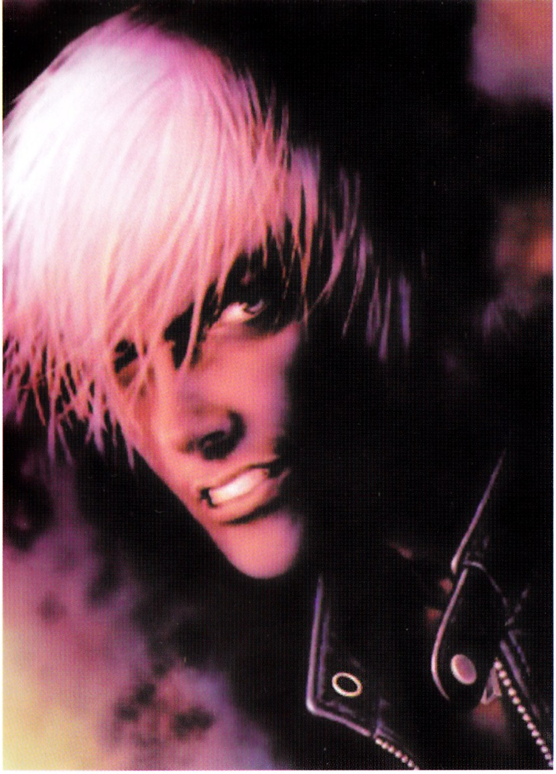

S.T.A.R.S.









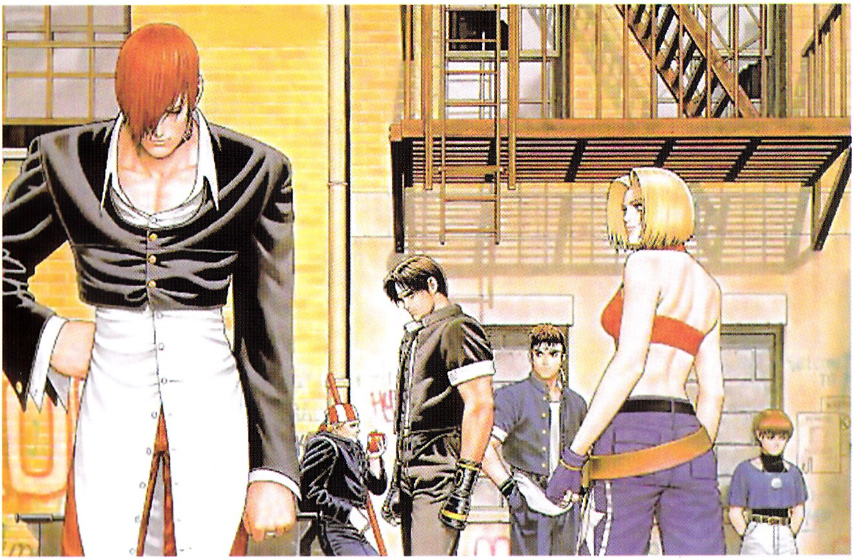



得不错，先后担任了《Capcom VS. SNK 2》、《玻璃蔷薇》、“《魔界村》系列”的美术设计工作。

值得一提的是，虽然森气楼笔下的人物总是满脸杀气，但实际上本人却总是一副和善的模样。



森　气　楼









代表作品：

★游戏：

《Angel Feather》

《Farland Story》

《Farland Saga时之道标》

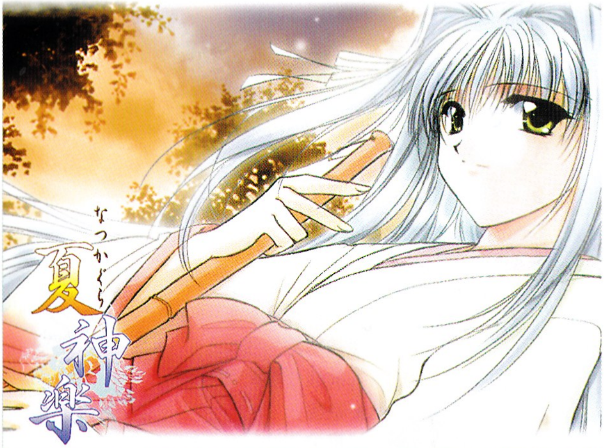
▶▶▶illustrator

山本和枝

生于大阪的老牌女性原画师山本和枝，同时兼任着游戏制作人与原画两重职务，她所绘制的游戏原画数不胜数，堪称日本成人游戏界之最。山本在毕业后进入知名游戏公司Capcom就职，担任了一段时间的角色制作工作。1996年，山本正式从公司独立出来，成立了自己的成人游戏制作公司“Studio e.go!”并全权包揽旗下游戏所有的原画工作，这也标志着她的原画生涯开始走向全盛。

从e.go时代起，大家才真正熟悉起山本的画作，该公司除了推出深受男性玩家喜爱的“《IZUMO出云战记》系列”、“《Man at work》系列”及“《巫女》系列”等作品外，更由旗下分支Blue Impact推出了面向女性的BL游戏“《Angel Feather》系列”等作，可说是双管齐下。事实上也的确如山本所愿，她的画作风靡一时，没有看过她的CG的青年一代可说是少之又少。在CG还未进入全盛的年代，山本那种唯美而细腻的画风的确是很容易俘获人心。




なつかぐら
夏神楽


My fair Angel


VAGRANTS






VAGRANTS

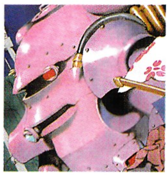












代表作品：

★游戏：

《恶魔城XX》

《大地之梦》

《人鱼传说》

《神秘的约柜》

《前线任务3》

★动画：

《翼神传说RahXephon》

★漫画：

《罗德斯岛战记～法里斯圣女》

★小说插图：

《十二国记》

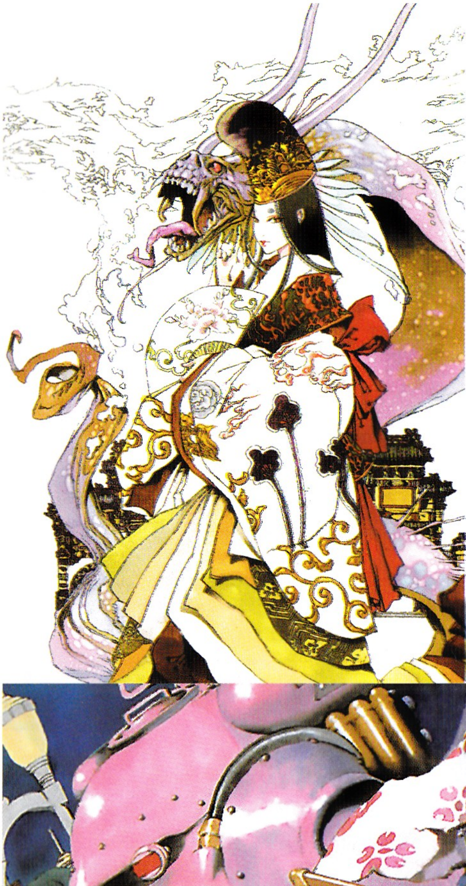
illustrator

山田章博

1957年出生的山田章博一直活跃在动漫游三界至今笔耕不辍，作为插画家享有极高的声誉，曾为游戏《前线任务3》及《神秘的约柜》担任人物设计，但他大部分的创作时间都是用于小说插图的绘制。山田章博的作品，乍看之下偏向彰显力量的“剑与魔法”的西式幻想风格，细瞧之后却发现东方文化的内敛与细腻同样充盈其中。将两种看似矛盾的风格完美地结合，轻描重写泼墨装点，展现出山田章博式独一无二的绮丽梦幻世界。这一特点在《十二国记》与《翼神传说RahXephon》中尤为突出。广袤飘逸的十二国与神秘的近未来世界，在山田章博笔下变得亦真亦幻，美丽非凡。而山田章博的漫画《罗德斯岛战记 法里斯圣女》更是公认的系列最优秀作品，也只有山田章博才能描绘出那样波澜壮阔的宏伟史诗巨篇。













代表作品：

★游戏：

《深邃幻想》
《迷失国度》
《Alteil》
《女神侧身像2 希尔梅丽娅》
《红莲之王》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

山下俊也

对于很多游戏玩家来说，提起《女神侧身像》的人设，众人脑海中只会出现吉成钢和吉成曜这兄弟二人的名字。的确，吉成兄弟塑造的两代主角形象可谓是深入人心，但细心的玩家一定会发现在《女神侧身像2 希尔梅丽娅》中，陪伴着希尔梅丽娅一路战斗下来的众多英灵的人设并非出自吉成兄弟之手。没错，以细腻的笔法、精湛的细节刻画和独特的着色将英灵们或妩媚妖艳或阳刚俊朗刻画得栩栩如生的画师正是山下俊也（山下しゅんや）。

居住在东京的山下俊也是一位自由插画家，他的走红和史克威尔·艾尼克斯脱不开干系。早在上个世纪末，SE便邀请当时还默默无闻的山下担任《最终幻想X》部分武器和NPC的设定，虽然在《FFX》的主要制作成员列表中完全寻觅不到山下的名字，但显然这次不起眼的合作让SE了解到了山下的非凡实力，随后便将网游《深邃幻想》的人设工作全权交与了他。尽管《深邃幻想》的服务已经于2005年11月13日终止，不过山下与SE的合作仍然在继续，除了上文提到的

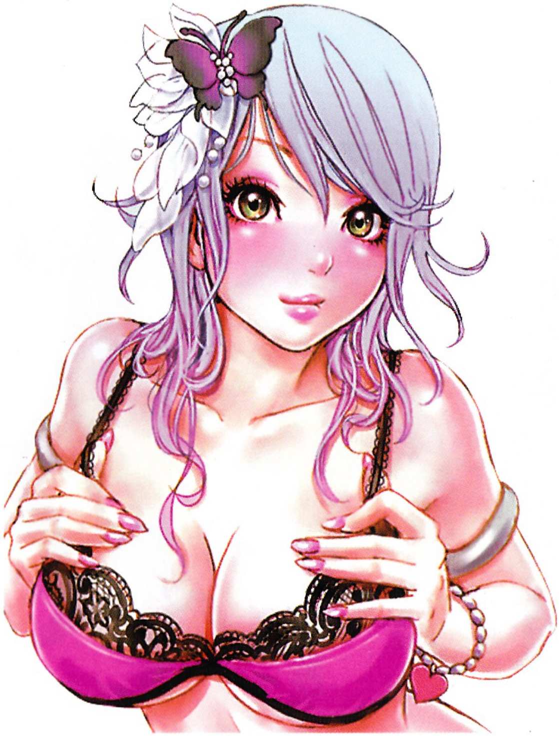












《女神侧身像2 希尔梅丽娅》中英灵的人设外，他还在SE今年推出的卡片街机游戏《红莲之王》中担任了卡片设计工作。

网络间提起山下俊也，必然会对其笔下的性感御姐们赞不绝口。他描绘的女性大多是上挑的凤眼、樱桃小口、红润的双颊，稍显暴露的着装下是丰满的双乳、纤细的蛮腰和略显夸张的臀围= =bb。山下在用色上偏爱紫色系，他笔下的人物很日系，但怪物却又是典型的欧美风格，这也使得他的画稿很能营造出东方人理解中的“剑与魔法与龙”的奇幻世界的异次元感。

illustrator

山下俊也














代表作品：
★游戏：
《公主的皇冠》
《奥丁领域》
《格林魔书》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

神谷盛治

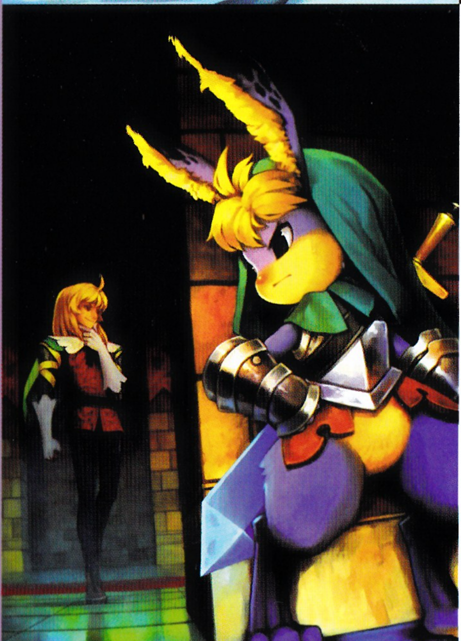


大部分人在听到神谷盛治的名号时，都会想到他作为游戏监督的辉煌历史，殊不知他其实也是一名出色的插画家。在制作《公主皇冠》及《奥丁领域》两款游戏的同时，神谷盛治为自家游戏担当起角色原案设计，展现了他多才多艺的一面。

神谷盛治首先是一个游戏制作人，然后才是插画家，这就决定了他的画风与创作理念会更加倾向于为游戏服务、根据游戏风格定型。《公主的皇冠》与《奥丁领域》都是气势磅礴的童话诗篇，在进行角色形象定位时，自然也充满了童话色彩。艳丽的色彩交相辉映，个性迥异的角色与精致场景融为一体，画面仿佛是一出精彩的舞台剧那样赏心悦目。神谷盛治笔下的重墨浓彩，仿佛童话绘本般，营造出一种幻想迷离的独特氛围，叫人流连忘返。







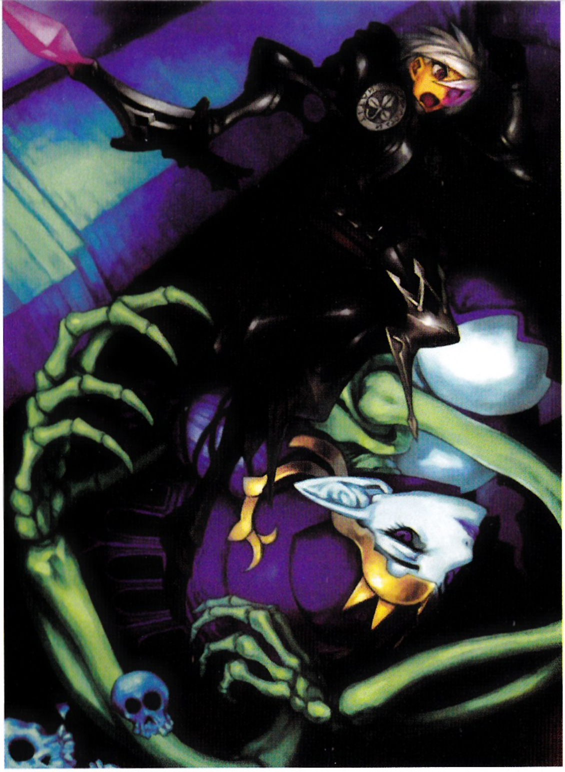

illustrator

神谷盛治

illustrator

神谷盛治







▶▶▶ illustrator

神谷盛治











代表作品：

★游戏：

《幻想水浒传2》

《幻想水浒传3》

《OZ》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

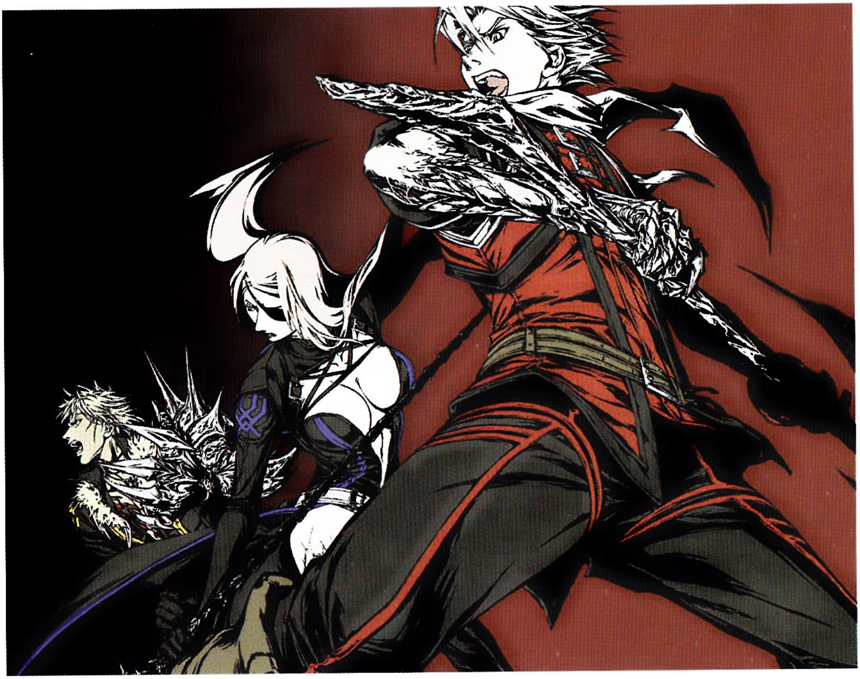
石　川　史



在KONAMI公司的众多游戏画师中，石川史的名号并不算非常响亮。新近成长起来的游戏玩家可能都完全没有听过他的名字，这与他近几年来没有作品推出也有一定的关系。当村山吉隆还在KONAMI的时候，石川史便担任了“《幻想水浒传》系列”最优秀作品《幻想水浒传2》的人设工作。也正是因为他笔下刻画的那些唯美角色，使得“《幻想水浒传》系列”才能在3D作品走入主流的时代成为另类的大热作品。接下来的《幻想水浒传3》村山仍然采用了他作为原画设定，但当村山离开KONAMI后，石川史的绘画风格也发生了天翻地覆般的变化，由原来的沉稳朴实进化为犀利另类，构图和人物造型也都向着大胆妖艳的方向发展，之后他所负责人设的PS2游戏《OZ》就已经不见当年那种淳朴的风格了。尽管这种转换让早先那些因为“《幻水》系列”喜欢上石川的fans无法接受，但这种白描似的犀利画风却也为他赢来了不少新的簇拥。

值得一提的是，虽然石川史参与了众多优秀作品，为它们担任原画设计，但本人却非常低调，除了偶





illustrator 石川史





尔能够在作品的“人物设定”里找到他的名字之外，这位优秀的画家并没有个人主页，也从未出版过个人名义的画集。这对他的fans来说是件非常遗憾的事……



▶▶▶ illustrator

石 川 史





代表作品：
★游戏：
《罪恶装备》
《罪恶装备2》
《罪恶装备X》
《罪恶装备XX》

illustrator

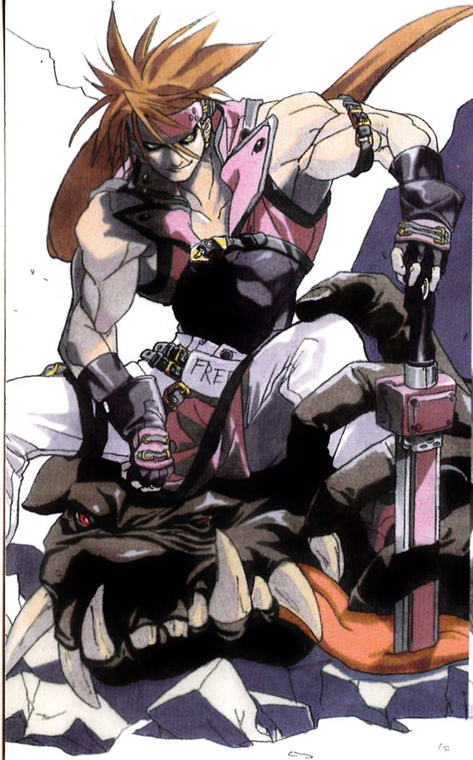
石渡太辅

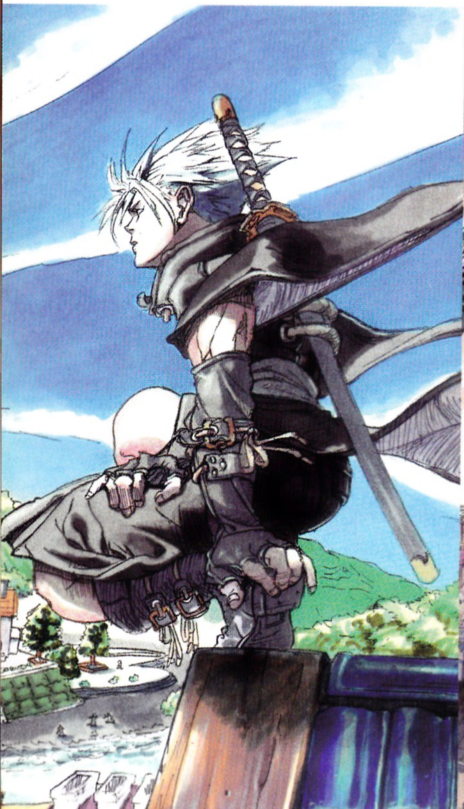
生于非洲的石渡太辅，不仅是位才华横溢的天才游戏制作人，更是出类拔萃的插画家，2D格斗游戏“《罪恶装备》（以下简称《GG》）系列”全部的游戏封面、宣传画和人物设计、部分BGM以及男主角Sol的配音皆由他一人承办，因此他也被尊称为《GG》之父。

作为一名狂热的摇滚音乐爱好者，石渡太辅的绘画作品中也散发着浓郁的摇滚气息。石渡的画风洒脱豪放，人物表情更是一个胜似一个地嚣张，大胆的上色笔触自由奔走，狂野的线条勾勒出夸张到近乎扭曲的动作，充满张力的画面几欲破纸而出。初次见到石渡的作品或许会觉得有些怪异，细看之后便会拜倒在他华丽的另类风格下。石渡太辅的创作带有强烈鲜明的印象，每个角色都是仅此一家绝无分店，玩家只要看到轮廓便能大概猜出角色的性格。作为“《GG》系列”的总监制，石渡对于人物表情、细节、质感以及动作该如何表现可说是了如指掌，不论是Sol豪迈不羁天奈我何的叛逆精神，还是KY恪守骑士道捍卫正义的执着，或是Dizzy与命运抗争的坚强，《GG》中的人物性格都在




FREE





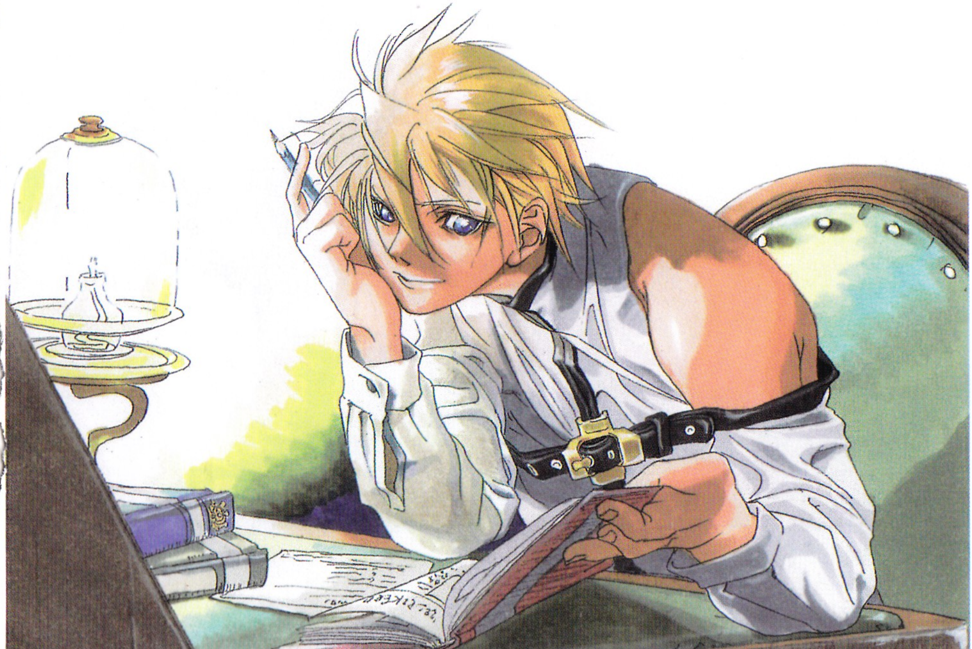



石渡笔下表现得淋漓尽致。完全不同于电脑处理后的图片，石渡的原画给人一种畅快淋漓的爽快感，让人直呼过瘾，也只有石渡太辅的妙笔，才配得上“《GG》系列”“2D格斗游戏华丽之极”的美誉。



illustrator

石渡太辅




Rock You
FREE!






双羽纯



代表作品：

★游戏：

《格拉姆纳特的炼金术师 尤迪的工作室》

《维欧拉特的工作室 格拉姆纳特的炼金术师2》

《伊利斯的工作室 永恒玛娜》

《伊利斯的工作室 永恒玛娜2》

《伊利斯的工作室 伟大的幻想》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

双 羽 纯

在2002年以前，几乎没有人知道日本的众多插画师中，有一个擅长清新可爱风格的人。是Gust公司一部《格拉姆纳特的炼金术师 尤迪的工作室》挖掘出了双羽纯，让她和她的可爱人物逐渐展露头角，成为今天“《工作室》系列”的首席画师，见证着这个系列从纯SLG到RPG的转变。

2002年的《格拉姆纳特的炼金术师 尤迪的工作室》是双羽纯首次担任“《工作室》系列”人设师的作品。而那时的双羽纯，只是众多画师中不起眼的存在，虽然自己的绘画风格已经形成，不过在一些细节修饰方面还显得经验不足。随后于2003年6月23日发售的《维欧拉特的工作室 格拉姆纳特的炼金术师2》依然延续了前作的清新可爱，不过这一次双羽在人物的表情表现以及动作方面已经显得更加得心应手。人物鲜活的动作让玩家感觉到，双羽纯在经过一年的磨练后逐渐纯熟的画风。

《伊利斯的工作室 永恒玛娜》是“《工作室》系列”从SLG向RPG转变的重要作品。这部于2004年5月27日发售的游戏依然是由双羽纯担任人物设定，由于本









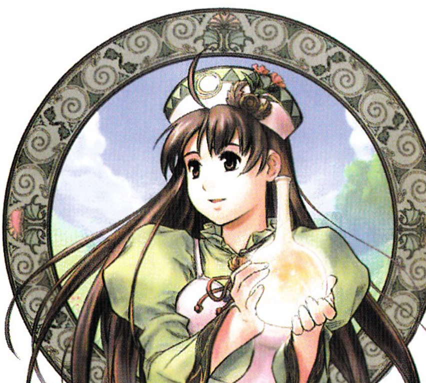


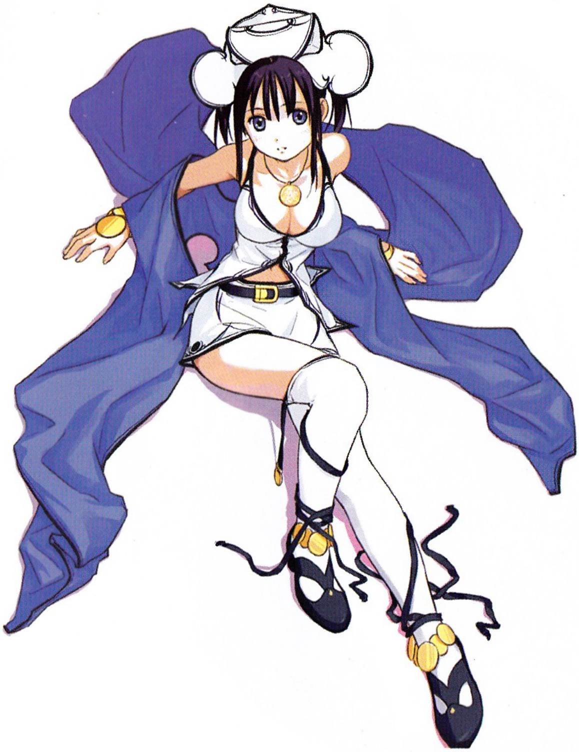
illustrator

双羽纯









作在迷宫冒险部分进行了大幅度革新，加入了各种动作要素，为此双羽纯花费了大量的功夫为人物进行动作设计。转型成功后Gust公司在次年便推出了《伊利斯的工作室 永恒玛娜》的续作——《伊利斯的工作室 永恒玛娜2》。此时，双羽纯的人设已经成为了“《工作室》系列”的一个招牌。在新作中，双羽纯向各种种族的人物绘画进行了大胆尝试，而用色调配方面，也比之前的作品更加丰富。在不断地磨练中，双羽纯已经从一个名不见经传的同人画手成为了成熟的画师。

▶▶▶ illustrator

双 羽 纯











代表作品：

★游戏：

《遥远的时空中》
《遥远的时空中2》
《遥远的时空中3》
《遥远的时空中～八叶抄～》
《遥远的时空中～盘上游戏～》
《遥远的时空中3～十六夜记～》
《遥远的时空中3～命运迷宫～》
《遥远的时空中～舞一夜～》
《遥远的时空中4》
《遥远的时空中～梦浮桥～》

★漫画：

《遥远的时空中》
《国王游戏》
《从前有个呆头鹅》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

水 野 十 子

1995年凭借短篇漫画《NIGHT WALK》出道的水野十子，既是漫画家又是游戏人设师，可以说先后为无数的女性圆了心中的憧憬。水野作为KOEI的NEOROMANCE女性向经典名作“《遥远的时空中》系列”的人设师，先后赋予了四代神子、八叶以及众多配角独具匠心的造型。

2000年起水野的画随着PS版《遥远的时空中》的发售逐渐为人认知，进而受到大家喜爱，游戏里人物穿着打扮虽然以和风为主，但也兼备了不少现代流行元素，后者在“《遥远》系列”续作里可说是越发明显。尽管自《遥3》开始有关人物设定的评价便褒贬参半，不过这并未给系列作品持续高涨的人气降温。

虽说水野的名气与《遥远》密不可分，但由她完全执笔的原画和游戏内的立绘、CG等还是存在着很大的不同。水野本人一直以水彩着色见长，纵观她过往的彩图，可以说大块大块的晕色比比皆是，和装宽衣大袖的衣褶明暗皆是几笔晕染而成，而发丝、小饰品和衣服上图案花纹的描绘则是一反常态的细致。正是由于这样不拘的着色方式，使得色彩





illustrator……… 水野十子





和勾勒得有张有弛的墨线相得益彰。

提到墨线自然不可不提水野的黑白单幅和漫画，似乎比起彩稿，她的黑白图更加令人过目不忘。说是和风天然的魅力也好，说是水野的勾线着墨魅力也好，总之看到后很容易就让人体会到一种简洁却又散发着清丽的美。你并不会因为图中只有黑白两色而觉得单调，相反你或许会觉得，这就是它理所应当的呈现方式。也就是这样柔韧兼备的线条，使得许多原本未接触或者无缘接触《遥远》游戏本身的人们，经由漫画这一大众的媒介认识、了解这一作品进而喜爱或迷恋上她。

illustrator

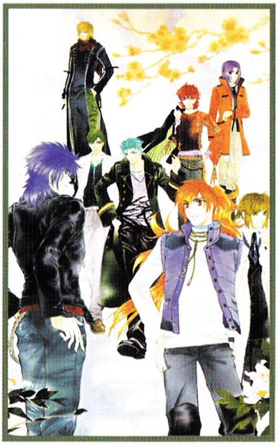
水野十子





illustrator

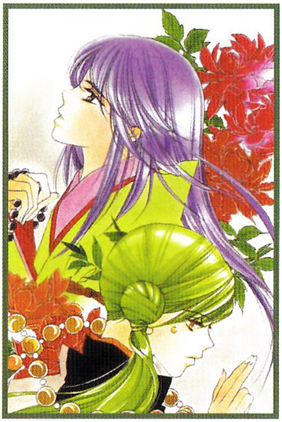
水野十子























illustrator

水野十子



代表作品：

★游戏：

《战国之刃》

《战国加农》

《空战雄鹰：蓝翼骑士》

▶▶▶ illustrator

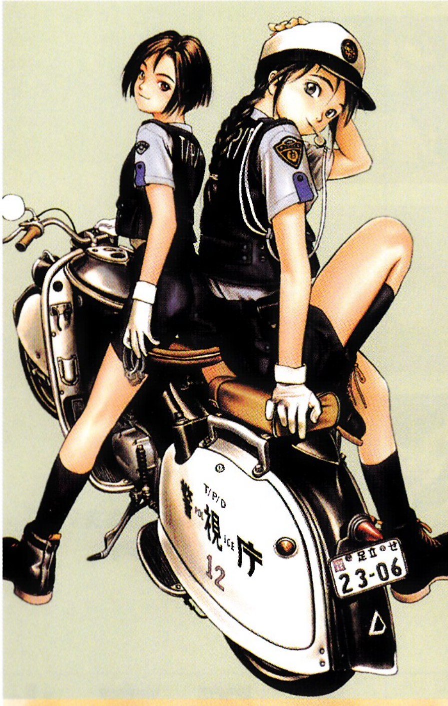
司　　淳

玩过彩京公司的射击游戏"《战国》系列"的玩家，都会对游戏中那个头戴防风镜、身穿巫女服的黑发豪乳御姐——姑由理印象深刻，缔造出如此个性鲜明的角色的画师就是司淳。

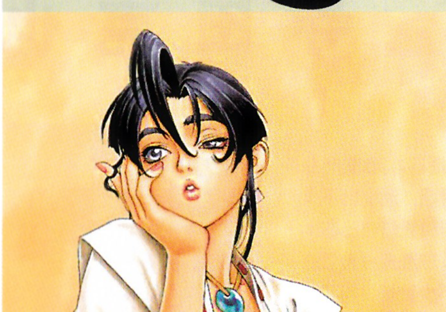
现居住在大阪的司淳是一位自由插画家，与众多专科学校毕业的画师不同，司淳的画技完全是他自学而成，他笔下的人物大多都是拥有一张属于二次元的俊俏面孔和一副属于三次元的写实身材，这也是司淳作画的最大特质。司淳创作出的女性很少有娇小的贫乳LOLI，大多都是拥有豪乳和健壮肌肉的成熟女性，加之他本身就是个武器盔甲爱好者，在他的画稿中也经常可以看到刀、铠甲、枪火器等作为装饰品被广泛使用，所以司淳在海外的ACG爱好者中也拥有极高的人气。





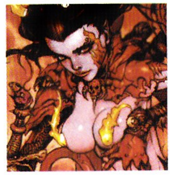

T/P/D
警視庁
12
23-06




TSUKASA









寺田克也





代表作品：

★游戏：

《VR战士2》
《侦探神宫寺三郎》系列
《格斗家》
《太阳表决》
《BUSIN》系列

★动画：

《BLOOD 最后的吸血鬼》
《丝绸之路少年游特》

▶▶▶ illustrator

寺田克也

如果单把寺田克也归为游戏美术设计师可能不妥，这个在日本插画界有着“鬼才”之美誉的画师，同时身兼插画家、设计师、漫画家等多重身分而活跃在日本美术界。

1963年12月7日中午11点22分，寺田克也出生于日本冈山县玉野市，高中时期学习的是工业设计专科，之后在东京的阿佐谷美术专科学校苦读了3年。因为在学期间寺田就经常接到绘制插画的工作，因此一毕业寺田就接到了不少工作邀请，而在学校建立的良好关系，也为他日后的成就创造了不少铺垫。

80年代是日本动漫产业飞速发展的时期，涌现出不少经典作品。寺田凭借自己在学校时期的同人志漫画《大冒险王》获得了不少赞誉，而1986年他为游戏《Dragon Node》绘制的封面插图更是让他一鸣惊人，之后有不少游戏公司主动找上门来。于是，在接下来的日子，寺田为“《侦探神宫寺三郎》系列”、“《魔天传说》系列”等游戏绘制过插图，一时名声大噪。之后聪明的寺田接下了不少游戏杂志的封面绘制工作，同时在电影和舞台剧方面也另辟蹊径，成为了一代大师。











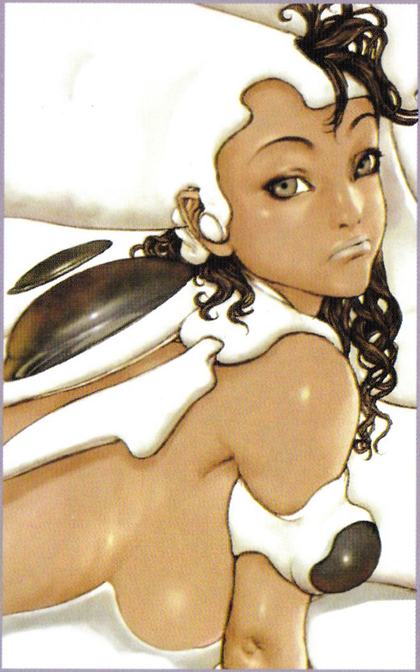
illustrator

寺田克也

illustrator

寺田克也















代表作品：

★游戏：

《光明之风》
《光明之泪》
《小秘书LINA》
《阿尔卡娜~光明与黑暗的幻梦~》
《御魂~忍~》
《After……》
《After……甜蜜之吻》
《After……无法忘却的羁绊》
《空之色，水之色》
《真章 幻梦馆》
《飘舞之翼》
《Partner》

▶▶▶illustrator

TONY

1971年的某日，日本宫城县境内有一个男婴降临到了人世。但当时恐怕无人能料想到，30年后的他会被广大的Fans美誉为同人画界的至高神；他的作品会成为ACG爱好者们争相抢购的对象；提起他的名字，无数宅男都会做顶礼膜拜状。他，就是TONY。

本名田中贵之的TONY从小学二年级起便对绘画萌生了浓厚的兴趣。在进入社会后，他最开始在某设计公司负责广告插画，但没过多久，喜欢游戏的他便跳槽到了某街机游戏厂商，担任3DCG的绘画以及角色设定工作。不过，TONY真正找到自己的方向则是在1999年，从那年开始，他辞去了该公司的职位，开始走上了自由插画师这条路。

在成为自由插画师后，TONY的第一份工作是为《RPG MAGZINE》杂志（现在的《GAME DESIGN》）进行扉页的连载绘制，随着时间的推移以及刻苦磨练，TONY的画技日益成熟起来。在这期间他不但担任了数款美少女游戏的人设及插画工作，更成为了著名美少女杂志《电击姬》的招牌画师。他那独特的上色方法以及绝妙的构图令笔下的女孩







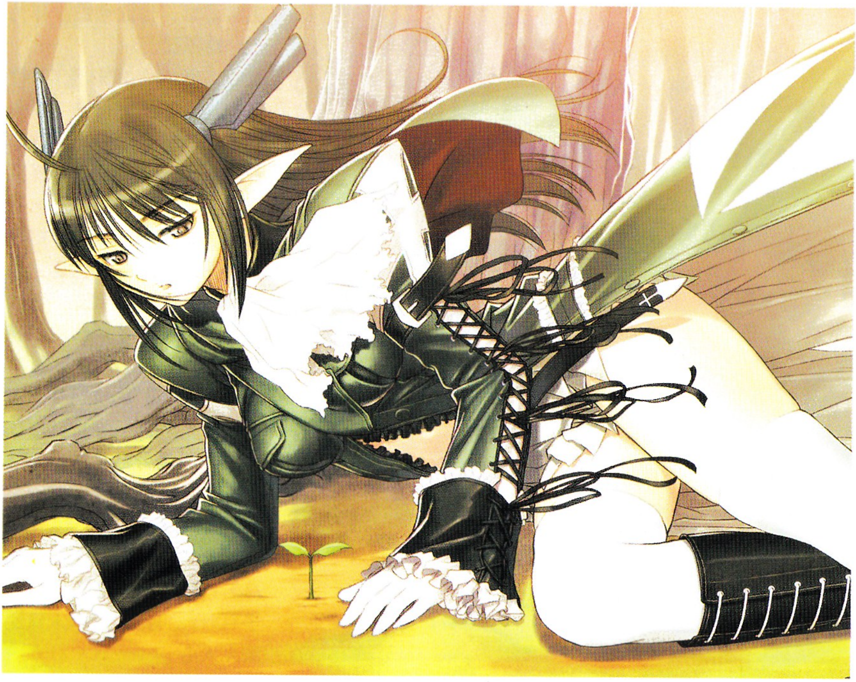


充满诱惑，也让无数少年为之心动不已。

《光明之风》是TONY首次加入知名电视游戏系列的工作，也令很多电视玩家首次得知这个名字。事实证明，SEGA这次走了一着妙棋，当得知TONY将担任《光明之泪》的人设后，他的Fans纷纷奔走相告，各大杂志的宣传也令本作的期待度水涨船高。尽管不能将《光明之泪》的成功完全归在TONY身上，但他对本作造成的影响力却是谁都无法忽视的。在尝到了《光明之泪》的甜头后，SEGA毫不犹豫地又将续作《光明之风》的人设及插画工作交给了TONY，可见TONY人设之深入人心。

TONY





▶▶▶ illustrator

TONY









代表作品：

★游戏：

《龙背上的骑兵1》

《龙背上的骑兵2 封印之红 背德之黑》

▶▶▶illustrator

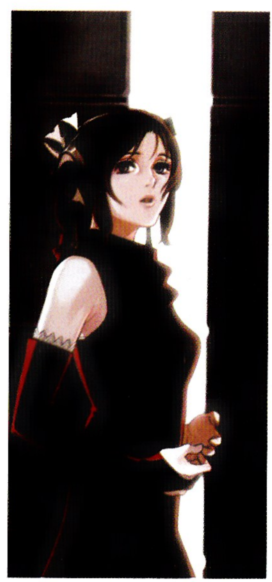
藤坂公彦

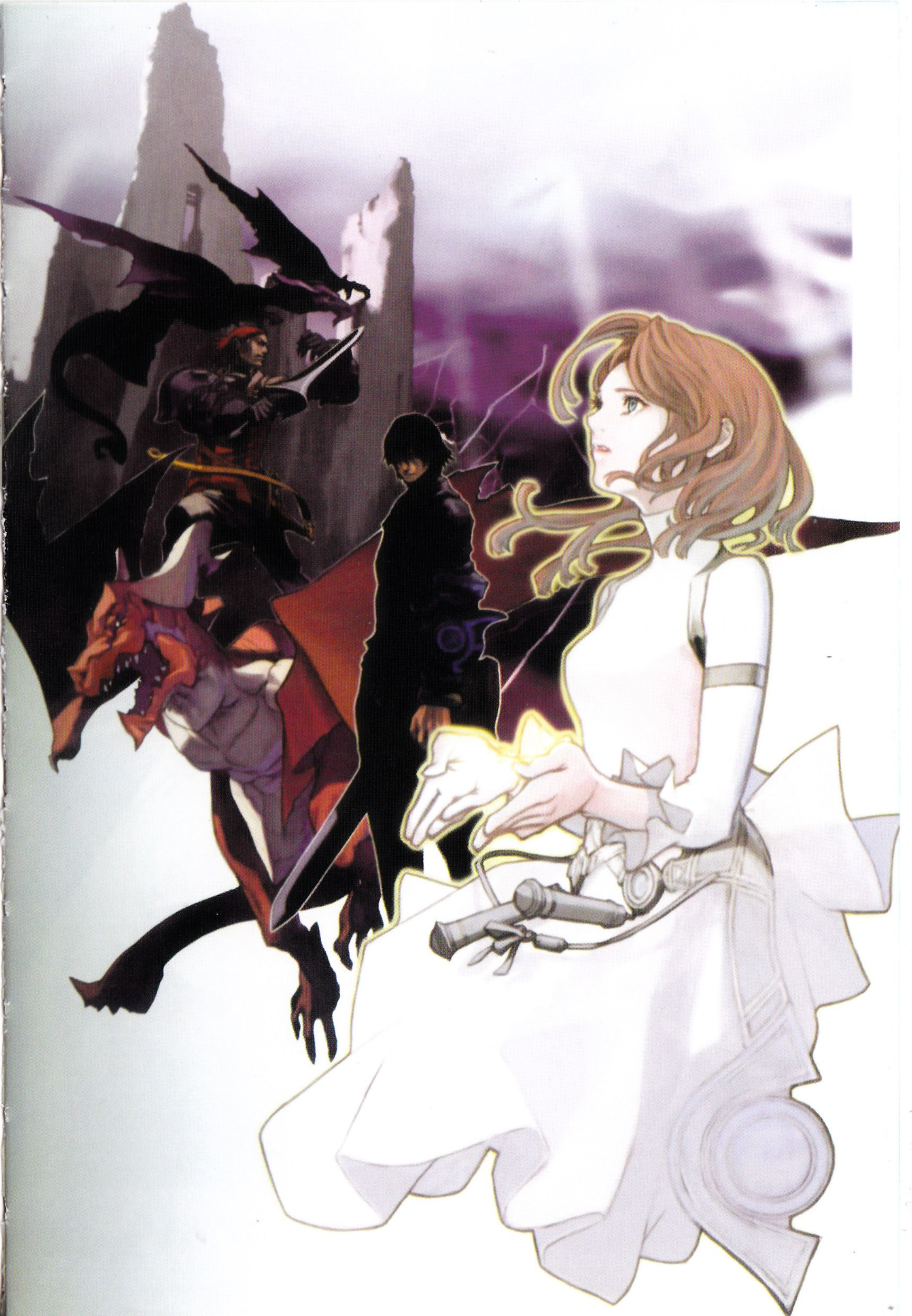
与许多画师一样，藤坂公彦也是在大学就读期间中途退学的。虽然他的梦想是成为“《机动战士高达》系列”的画师，但一踏入社会后，他还是选择了立即投身到自己喜爱的游戏业界中，成为了SCE的子公司Sugar& Rockets的美工。但由于这家公司开发的绝大多数都是一些三流小品游戏，因此他没多久后就跳槽至Cavia中，担任游戏画师一职，并一直工作至今。

2003年推出的《龙背上的骑兵》是藤坂公彦的成名作。在本作中，藤坂公彦除了负责人设、宣传画绘制和武器设定外，还参与了游戏的场景、细节、事件构图等各方面工作，可以说是本作实质意义上的艺术总监。而藤坂公彦那华丽中不失厚重，极富想象力与感染力的画风更是为本作增色不少。

2005年推出的《龙背上的骑兵2 封印之红 背德之黑》虽然在剧情上受到不少前作Fans的诟病，但我们明显能看出藤坂公彦在画技上的进步，为了游戏宣传而绘制的数十张插画远比前作华丽许多，而构图上也有了几分大家风范。

与其他画师有些不同的是，藤坂公彦不只负责游







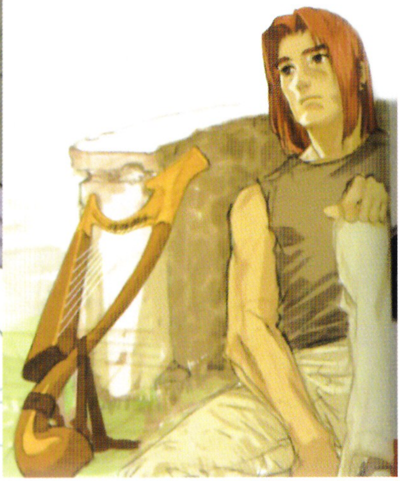


戏中的人设、武器和服装设定，甚至也会参与到作品的世界观及剧情勾画中，这让我们不能不联想到当年凭借《最终幻想VII》声名鹊起，最后跻身于王牌制作人行列的野村哲也。而接受日刊采访时藤坂也曾说过，他对游戏制作人这份工作很感兴趣。在这个三方混战的乱世中，又有谁敢保证，这位年轻的画师不会成为下一个野村哲也呢？



藤坂公彦











代表作品：

★游戏：

《樱大战》系列

《幻想传说》

《仙乐传说》

《深渊传说》

《薄暮传说》

★漫画：

《逮捕令》

《我的女神》

illustrator

藤岛康介

1964年7月，藤岛康介出生于日本东京都。在年幼时，他便如同龄的孩子一样对动漫非常感兴趣，不过有一点不同的是，那时他最喜欢看的并非是在男孩子中大受欢迎的《宇宙战舰大和号》，而是《阿尔卑斯山的少女》。不过，当其成长到17岁时，《宇宙战舰大和号》以及《银河铁道999》所营造出来的世界便深深吸引了他，直到现在，他还对当时自己的狂热有着很深的印象。

1982年，藤岛康介成为了漫画杂志《PUFF》的编辑，两年之后他辞去了编辑职务而开始担任著名漫画家江川达也的助手。而在1986年2月，他在《早安》上发表了自己的处女作《MAKING BE FREE！》，可惜反响平平。但在7个月后，吸取了上次教训的藤岛康介推出了自己的第二部作品，也是自己的成名作——《逮捕令》。不过，真正令其大红大紫的，还是那部世人皆知的《我的女神》以及游戏名作——《樱大战》。

藤岛受到广井王子的邀请加入《樱大战》制作组，之后的事实证明，这











illustrator

藤岛康介


サクラ大戦2







是广井王子在企划过程中最英明的决定之一，而藤岛康介也因此在游戏界变得大红大紫起来。藤岛勾画出来的各位女孩配合上广井的性格设定，这对完美的组合直到7年后的今天仍被人广为称道，而真宫寺樱也成为了藤岛康介在游戏界的代表人物。

作为Namco最著名RPG游戏“《传说》系列”的两大画师之一的藤岛康介，为《幻想传说》以及《仙乐传说》所创作的各个角色可谓是深入人心。最近推出的系列最新作《薄暮传说》也是由藤岛担任人设。

▶▶▶ illustrator

藤岛康介



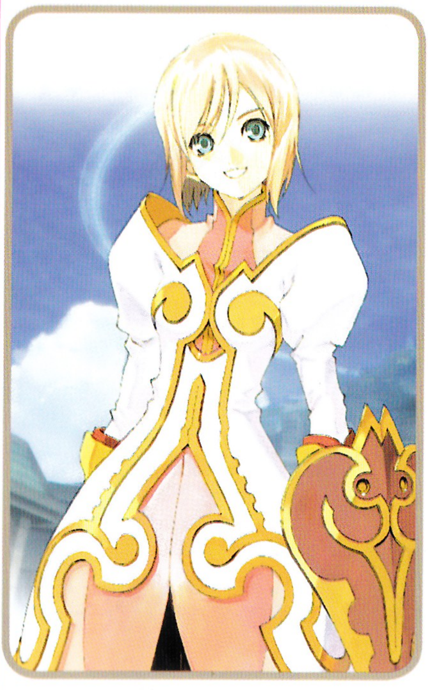


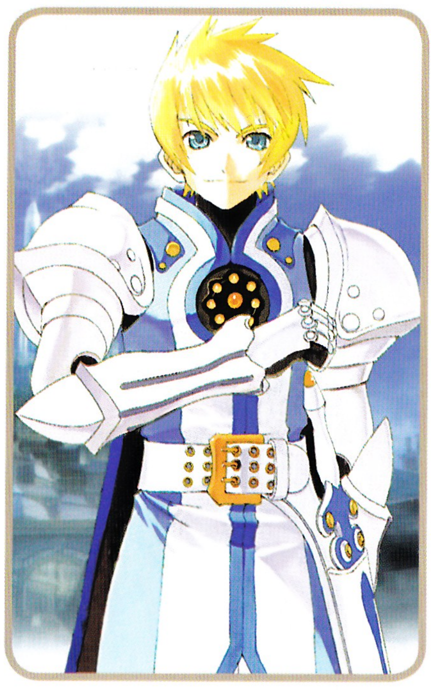
illustrator

藤岛康介

















illustrator

藤岛康介







藤田香





代表作品：

★游戏：

《幻想水浒传V》

★小说插图：

《黑魔女さんが通る》

《つばさ》

《ジャストボイルド　オ'クロック》

▶▶▶ illustrator

藤　田　香

以自由画师身分出道的藤田香与其他已成大家的画师相比，拿得出手的作品并不多。目前尚在发展阶段的她，最著名的代表作就是KONAMI公司于2007年发售的游戏《幻想水浒传V》了吧，藤田香应邀担任了其中大部分人物的设计工作。随着2007年游戏的热销，藤田香精美的画技也逐渐被游戏爱好者所知晓，而她的名号也开始在业界传播开来。

在担任《幻想水浒传V》的人设之前，藤田香主要的工作是为日本的小说绘制插图，如石崎洋司的小说《黑魔女さんが通る》、麻生俊平的《つばさ》和うえお久光的《ジャストボイルド　オ'クロック》等，都是由藤田香负责绘制插画的。自从2007年小有知名度后，藤田香也开始为一些游戏杂志绘制封面。她的第一本画集《Fs5　藤田香ART　WORK》也在前不久开始发售。













illustrator

藤田香




illustrator
藤田香



代表作品：

★游戏：

《美少女梦工厂4》

《妹妹公主》

▶▶▶ illustrator

天广直人

《Sister Princess》（《妹妹公主》）几年前曾在国内红极一时，故事中的主角有十二位个性迥异的可爱少女做妹妹，想必早就羡煞了一干男女观众。天广直人的名字也是从那时起才开始广为人知。

作为“萌”系实力派美少女游戏画师，天广直人的人气常年居高不下。他笔下的角色大多都是不满十五岁的可爱女孩，尤其擅长描绘女孩子千变万化的发型与服饰。天广在作画时喜欢使用大面积的色块对画面进行分割重构：黄橙为主的暖色系，使画面暖意洋洋；水蓝天青的冷色调，以背景的宁静衬托少女们出尘的气质。明丽绚烂的色彩与仿佛每根头发都能数清的细致笔触相得益彰，天广直人笔下的角色充满了纯真少女特有的灵气与活力。这一点在他担任人物设计的的养成大作《美少女梦工厂4》中尤为突出。从烂漫无邪的呱呱幼童，到亭亭玉立的淑女，俏皮泼辣的靓妹，女大十八变的千面万象，都在画师笔下展现得淋漓尽致，更令玩家体会到“吾家有女初长成”的乐趣，这也是天广直人能在男女老少各个阶层中广受欢迎的主要原因。



illustrator

天广直人









illustrator

天广直人











▶▶▶ illustrator

天广直人















代表作品：

★游戏：

《富豪街DS》

《勇者斗恶龙与最终幻想之富豪街》

《SD高达 胶囊战记》

★漫画：

《寄生前夜》

《圣剑传说 玛娜传奇》

《王国之心》

《王国之心FINAL MIX》

《王国之心 记忆之链》

《王国之心II》

《美妙世界》

illustrator

天 野 白

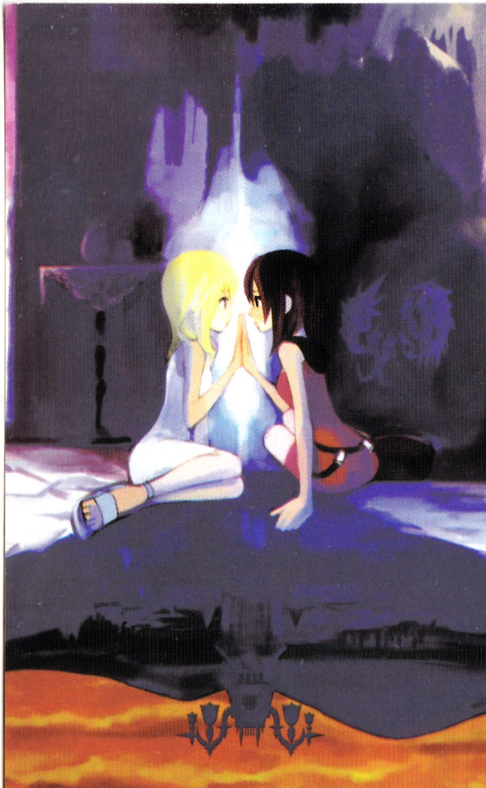
出生于1976年1月4日的天野白是一位漫画家兼人设师。但作为漫画家来说他的名气远不如那些叱咤漫坛几十年的老前辈们有名，作为人设师参与的游戏作品又少得可怜（且都不是大手游戏）。很多玩家会记住天野白的名字，几乎都是因为他为史克威尔·艾尼克斯的多部游戏作品绘制了漫画版的缘故，其中最具代表性的就是“《王国之心》系列”。

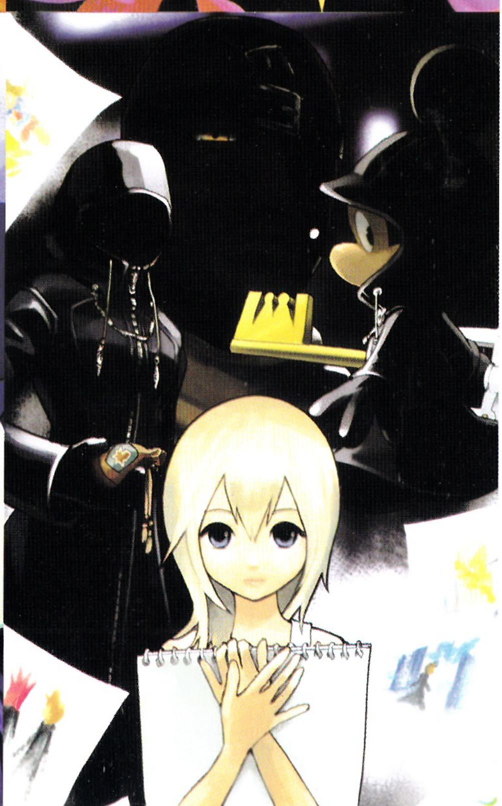
在习惯了野村哲也那种相对成熟凌厉的画风之后，并不是所有玩家从一开始就可以接受天野白笔下圆脸大眼的索拉，而且他的画稿初看之下便给人一种“儿童向”的感觉，而这恰恰也正是《王国之心》的Fans最为诟病的一点。但实际上，摒除掉画风上的差异单看漫画的内容，天野白对《王国之心》故事的把握相当到位，“《KH》系列”的Fans可以在漫画中找寻到一切玩游戏时曾被感动过的桥段。

由于早先的史克威尔公司并没有属于自己的漫画杂志，所以《圣剑传说 玛娜传奇》和《王国之心》的漫画版都是在《月刊FAMI通Bros》上连载的。2003年，史克威尔和艾尼克斯合并之后成立了专属于SE自









己的漫画杂志《月刊少年GONGON》，天野白自然也携带《王国之心》回到了本家。但由于版权问题使得天野白连载于《月刊FAMI通Bros》的作品成为了绝版，Fans间希望复刊的呼声日益高涨。于是SE便请天野白重新绘制了三卷《王国之心FINAL MIX》，删减掉了一些不太重要的情节和彩图外增加了新的剧情，单行本的开本也由最初的A5尺寸缩减到了B6。

天野白除了为SE的游戏绘制漫画版外，还曾担任过《富豪街DS》和《勇者斗恶龙与最终幻想之富豪街》的人设，以及为小说版《王国之心》绘制插图，这位画师赋予了SE的游戏另外一种与众不同的色彩。尽管现在天野白还称不上是超级大手画师，但我们有足够的理由相信，不久的将来，SE将会赋予他更多展示自身才华的空间。

illustrator

天野白










DOGSTREET





代表作品：

★游戏：

《最终幻想》
《最终幻想Ⅱ》
《最终幻想Ⅲ》
《最终幻想Ⅳ》
《最终幻想Ⅴ》
《最终幻想Ⅵ》
《前线任务》
《前线任务 枪之危机》
《REBUS》
《黄金国之门》

★小说插画：

《亚尔斯兰战记》
《创龙传》
《吸血鬼猎人》

▶▶▶illustrator

天野喜孝

1952年出生在日本静冈县的天野喜孝，从幼年起只有两个爱好：绘画和幻想。14岁那年的暑假，他前往东京陪伴青梅竹马的恋人，闲暇时与朋友一同去参观心仪已久的“龙之子”制作公司。机缘巧合的是，他当时偶然带去的画夹引起了公司某主管的注意，当看过里面的画稿后，社长吉田龙夫当即拍板决定录用这个小伙子，第二年中学毕业的天野喜孝就成为了“龙之子”公司的正式员工。在这个能让自己尽情发挥想象力的地方，天野整整工作了15年。

后来天野毅然忍痛离开感情深厚的公司和同事，建立了自己的艺术公司，取名“天”（Ten’s Production）。不久后，天野于著名科幻杂志《SF Magazine》中发表的插画被日本SF协会评选为第14届“星云奖”获奖作品，在1983年至1986年为止，他连续蝉联4届这项殊荣。接着天野和坂口博信的理念不谋而合，进入了《最终幻想》的制作班子。而天野并未局限自己在绘画方面，他更是为许多著名舞台剧做过舞台与服装设计。

从艺术层面来分析，天野喜孝的画风较趋向于现代









欧洲的“维也纳分离派”，此类画风的特点是：在风格上强调个性的同时探索与生活的结合；色彩浓郁，多以原色调为主，同时兼顾整体人物的神韵与装饰，具有强烈的对比感。

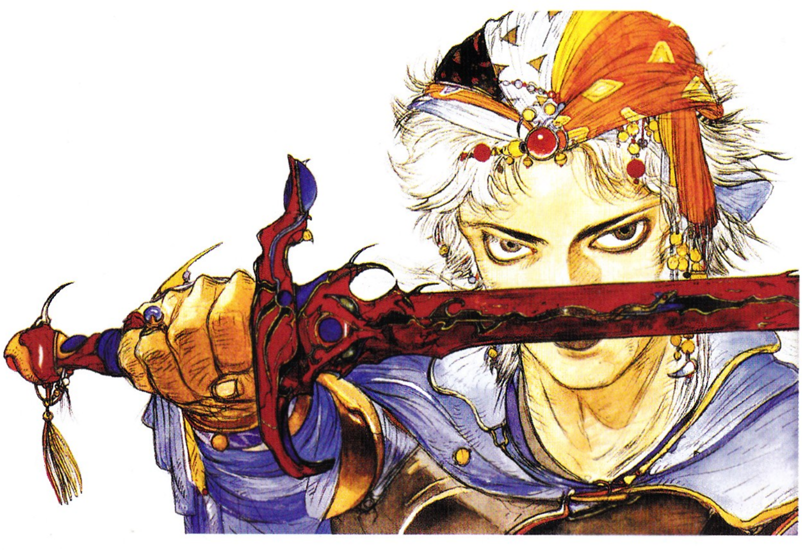


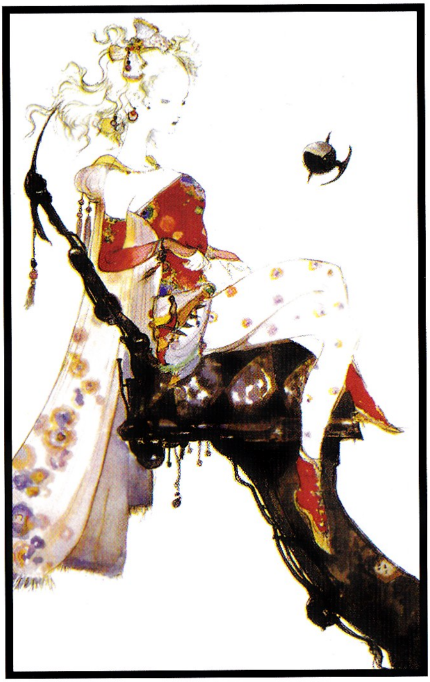
▶▶▶illustrator

天野喜孝

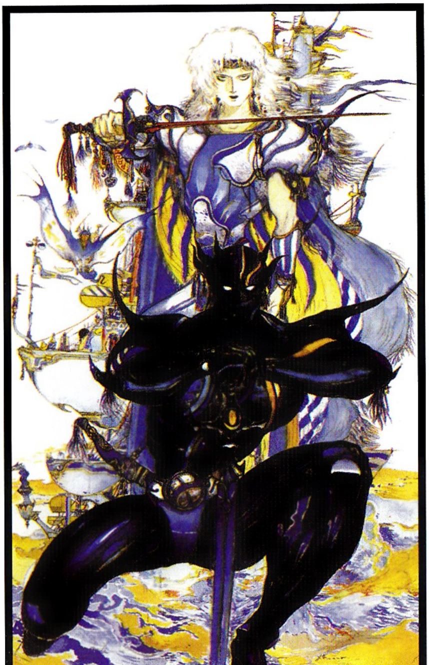














illustrator

天野喜孝







代表作品：

★游戏：

《伊苏III》

《Popful Mail》

《英雄传说》

《异度装甲》

《异度传说》

《Girl the Gathering》

《毁灭世界》

★漫画：

《一击杀虫》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

田中久仁彦

大凡在互联网上漫游的ACG爱好者，对一个戴着黑色大蝴蝶结、穿着女仆服手持大型杀伤武器般杀虫工具的粉红LOLI都不会陌生，这个由田中久仁彦绘制的每页1话的漫画《一击杀虫》中的机器人主角小惠惠，算是他笔下的一个经典形象。

出身点心屋之家的田中从前只打算继承家业，但从学生时代起，他的画稿就成了模型、游戏杂志读者绘画投稿栏的常客，他的名字在杂志读者中也逐渐小有名气。一直从事着同人活动的他过去以创作漫画为主，高三那年适逢日本FALCOM公司招聘新人，他便顺利应征进入公司，参与了早期的《伊苏III》、《英雄传说》等作的人设、绘画工作。

擅长绘制幻想类题材的他，1991年为PC游戏《BEAST ROAD～霸王之路》绘制了封套图，从而获得了商业出道的机会。离开FALCOM成为自由插画家后，田中相继担当了被史克威尔内部戏称为“里FFVII”的《异度装甲》和NAMCO的《异度传说》的人设。两部作品同样带有浓重的SF风，名字也很相似，但田中所设定的人物形象却各有千秋。同样是长发飘逸、略带

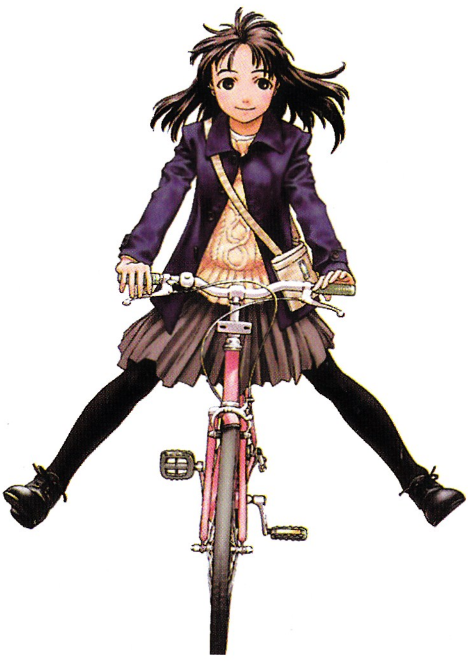














英气的设定，Elehayym和KOS-MOS Ver1.0给人的感觉却截然不同。

田中柔和细腻的画风为他赢得了众多Fans的支持，不过他慢工出细活儿的习惯也是大家都心知肚名的，为此他之前连载的漫画时不时便会出现休载或页数变少的状况，以至于很少能凑够出版单行本的页数。原定于2002年夏发售的画集《龙骨》，因为工作档期和制作周期的冲突，加上田中的理想化主义便一而再的延期。一晃六年过去，在计划重开加反复筛选的轮回中，这本“难产”的画集终于定下在2008年11月11日发售。虽然收录400余幅画作的这本画集的确是精心制作的大手笔，但是与之相当的价格也非常华丽。

田中久仁彦



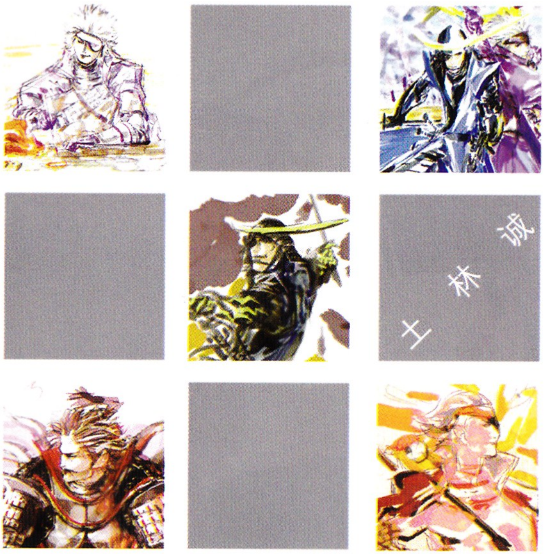












代表作品：

★游戏：

《鬼泣》系列

《战国BASARA》系列

《忍》

《女忍》

▶▶▶ illustrator

土　林　诚

生于大阪下町的人设师土林诚，先后为Capcom的“《鬼泣》**系列**”、“《战国BASARA》系列”及SEGA的《忍》、《女忍》创造了诸多大气天成的角色，他那独特的笔触更是引得无数男女Fans竞折腰。

幼年时代就喜爱绘画的他，从前常常临摹当时《周刊JUMP》上连载的《筋肉人》和《足球小将》。中学时萌生了正式学习绘画愿望的他特意前往美高参观学习，在惊叹学员们的画技之高后打了退堂鼓。大学中途退学后，土林又再次拾起画笔并进入东京的专业院校学习了约一年的3D设计。

在Capcom就职初期，他主要负责绘制“《洛克人》系列”里的图标、宝箱等3D小物。后机缘巧合，《生化危机》的制作人对土林绘制的写实风怪物一见倾心，遂邀请他担当怪物设定工作，之后还让他负责了《生化危机3》主角的2P服装设定。土林真正意义上成为人设师还是从《鬼泣》的但丁开始，要准确传达出制作人的理念实属不易，充分体现但丁特殊魅力的那件外套更是让他费尽心思，描绘细节时还特意参考了公司职员的大衣。

对于土林来说，比起专门抽出大量时间练习，他的画技更多是在实际工作





illustrator

土林诚







中磨练而成。相较《鬼泣》等作的写实风格，《战国BASARA》里他的画风可谓变化不小，为配合作品的和风氛围改为了毛笔写意风。《战国BASARA》里看似天然手绘般的水彩效果，其实就是再普通不过的Photoshop默认笔刷造就而成，如今土林回头再画但丁，似乎也已和当年的感觉相去甚远。

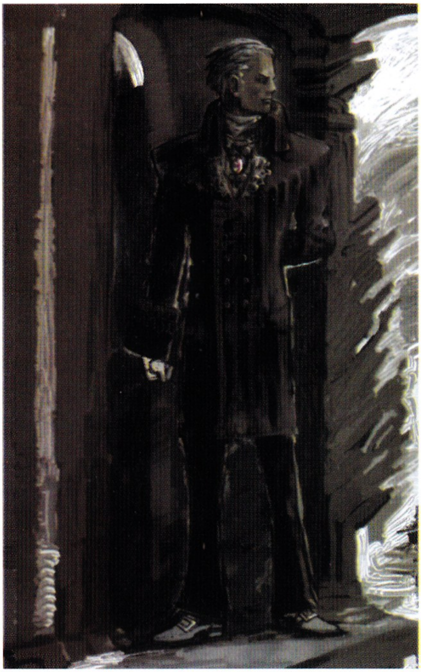
现在已是一名自由画师的他，比起长时间在家中独自作画似乎更青睐于去离家不远的咖啡屋收集灵感。他常常在购买PC零件或耗材时顺便到手绘板柜台去涂上几笔，去买美术用品时也会在店里信手涂鸦来试笔，多数涂的都是人物脸部，说不定哪天店铺柜台里留下的涂鸦就会成为新作游戏里的角色登场。

▶▶▶ illustrator

土 林 诚



illustrator 土林诚



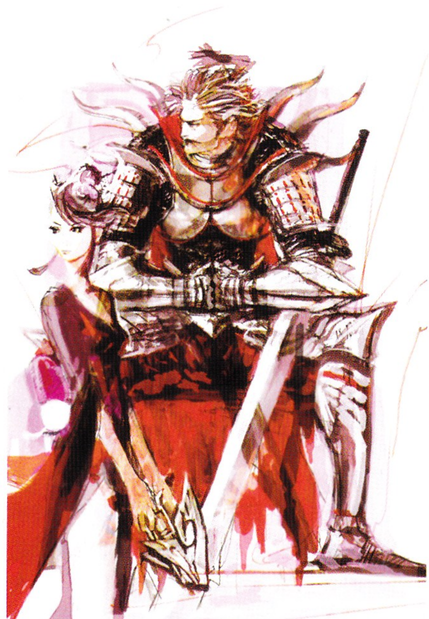


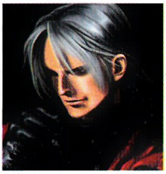
















Wolfina







▶▶▶ illustrator

Wolfina

Wolfina主要以同人插画家的身分活跃在游戏界，为不少著名游戏绘制过同人画作，作品主要集中在《生化危机》、《鬼泣》、《女神侧身像》、《潜龙谍影》、《恶魔城 月下的夜想曲》、《战国BASARA》等游戏大作上（她本人也是这些游戏的忠实玩家）。同时她还参与了大人气街机卡片游戏《三国志大战》的卡片图案绘制，受到玩家广泛好评。

一提到Wolfina，最常听到的评价就是“颓废唯美”四个字。在Wolfina的早期作品中，随处可见大片大片的深墨色铺陈，身处黑暗中的众人物脸上浮现出肃杀的神情，透露出忧郁与决绝，给人一种难以言喻的压抑感。她的笔触大胆却不失精致，不论是服装饰物的设计还角色轮廓的刻画，那细致入微的线条如刀锋凛冽的质感跃然于纸上，无不令人赞叹。Wolfina的《鬼泣》同人作品尤其如此，狂野的但丁，冷峻的维吉尔，斯巴达世界里的芸芸众生，在画家笔下摇身一变俨然如深居古堡的贵族般，举手投足间

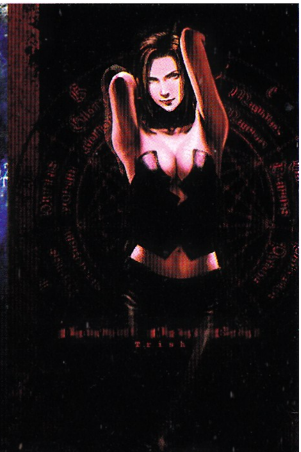




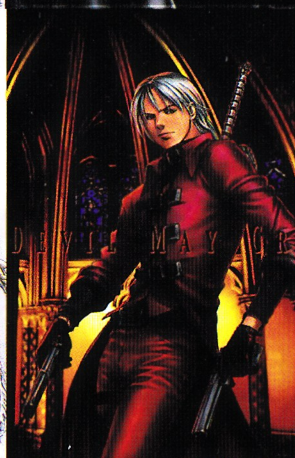
illustrator .... Wolfina





















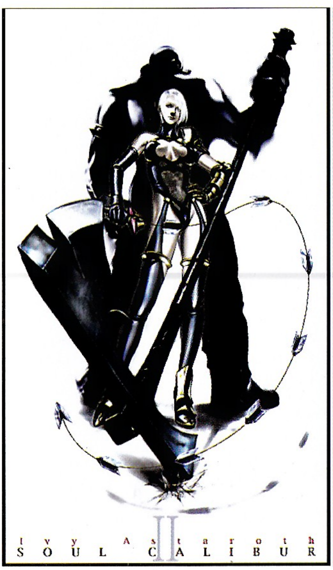
都散发出不可一世的傲慢与尊贵，叫人只可远观而不敢近身。

近年来Wolfina的画技日益成熟，她笔下那股仿佛与生俱来的浓烈贵族气息，在丰富多变的艳丽色彩中反而更显妖冶迷离。作为一个同人画师，Wolfina可以在全日本乃至全世界范围内受到众多爱好者的追捧，其绘作不逊于官方作品的独特魅力可见一斑。



▶▶▶ illustrator

Wolfina

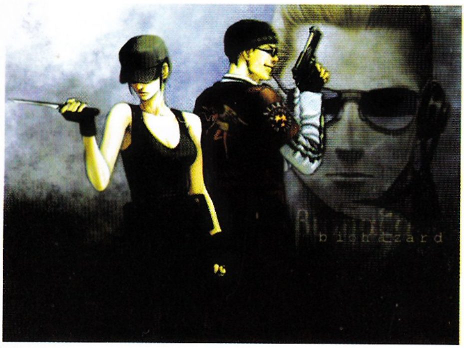




illustrator ········ Wolfina


DEVIL MAY CRY


Devil May Cry


biohazard

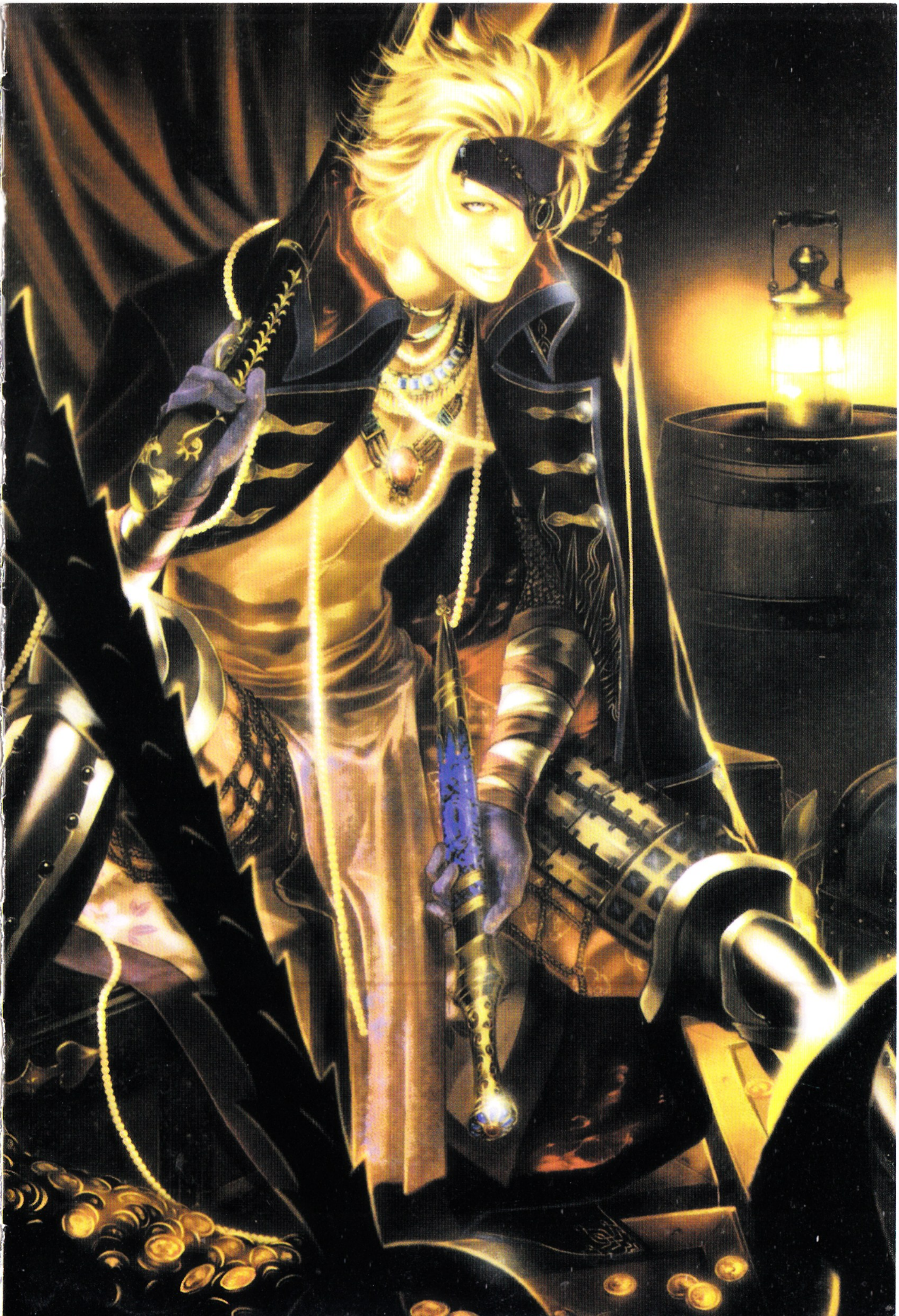

Dorohedoro

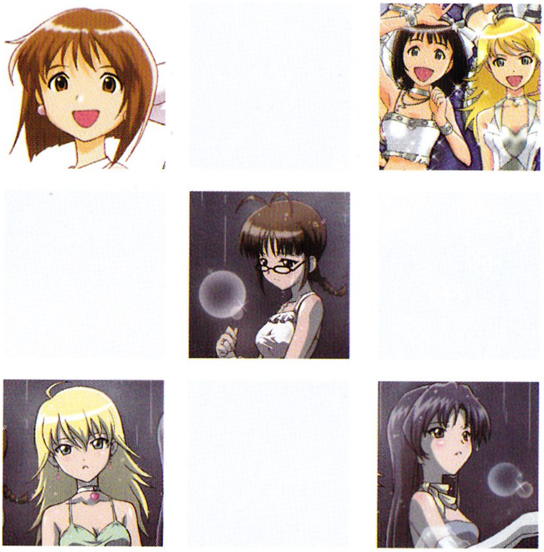



METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY


DEVIL MAY CRY


BIOHAZARD 2





代表作品：

★游戏：

《偶像大师》

《电脑学园3 飞越巅峰》

《LUNAR》

《光明力量》

★动画：

《飞越巅峰》

《Giant Robot THE ANIMATION—地球静止之日—》

《银发的阿基多》

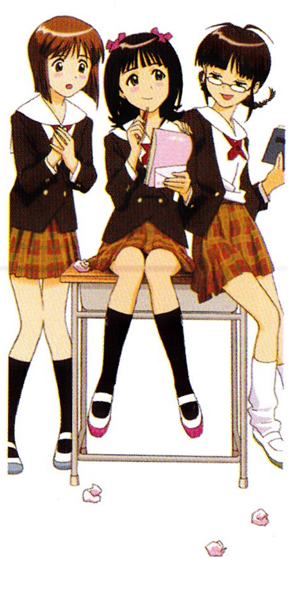
▶▶▶ i l l u s t r a t o r

洼 冈 俊 之

在《偶像大师》乘着Xbox360的东风红遍大江南北之前，国内恐怕没几个人会对“洼冈俊之”这个名字有印象。虽然在承接《偶像大师》的人设前他就已经参与过数十部动画的制作工作，其中还包括《飞越巅峰》、《Giant Robot THE ANIMATION—地球静止之日—》这些动画迷们耳熟能详的作品，但基本担任的都是人设、原画、作画监督等职，的确很难令观众记住他的名字。

洼冈俊之的画风并非传统的萌系风格，而是非常大众化。他的画风既具有吉卜力和世界名作剧场的清新简洁风格，同时又具备“湖川友谦”式的立体感，故在业界内有着“动画演出的样本”的评价。他洗练的演出力也备受各位动画监督的首肯，庵野秀明、高山文彦等名监督都对其赞赏有加。

《偶像大师》会取得如此巨大的成功，洼冈俊之可谓是功不可没。石原章弘当初选择洼冈俊之担当人设，就是看中了他笔下的美少女更容易3D化这一点。限于当时技术条件，传统美少女游戏那种大眼睛、三角脸的造型很难用3D表现，相比之下，洼冈俊之的画风







illustrator

洼冈俊之





却可以借助X360的强大机能在图像上完全还原，再配合栩栩如生的声音动作，使得这些美少女的魅力成倍增加，令无数宅男义无反顾地投身游戏当中，也为NBGI赢得盆满钵丰。

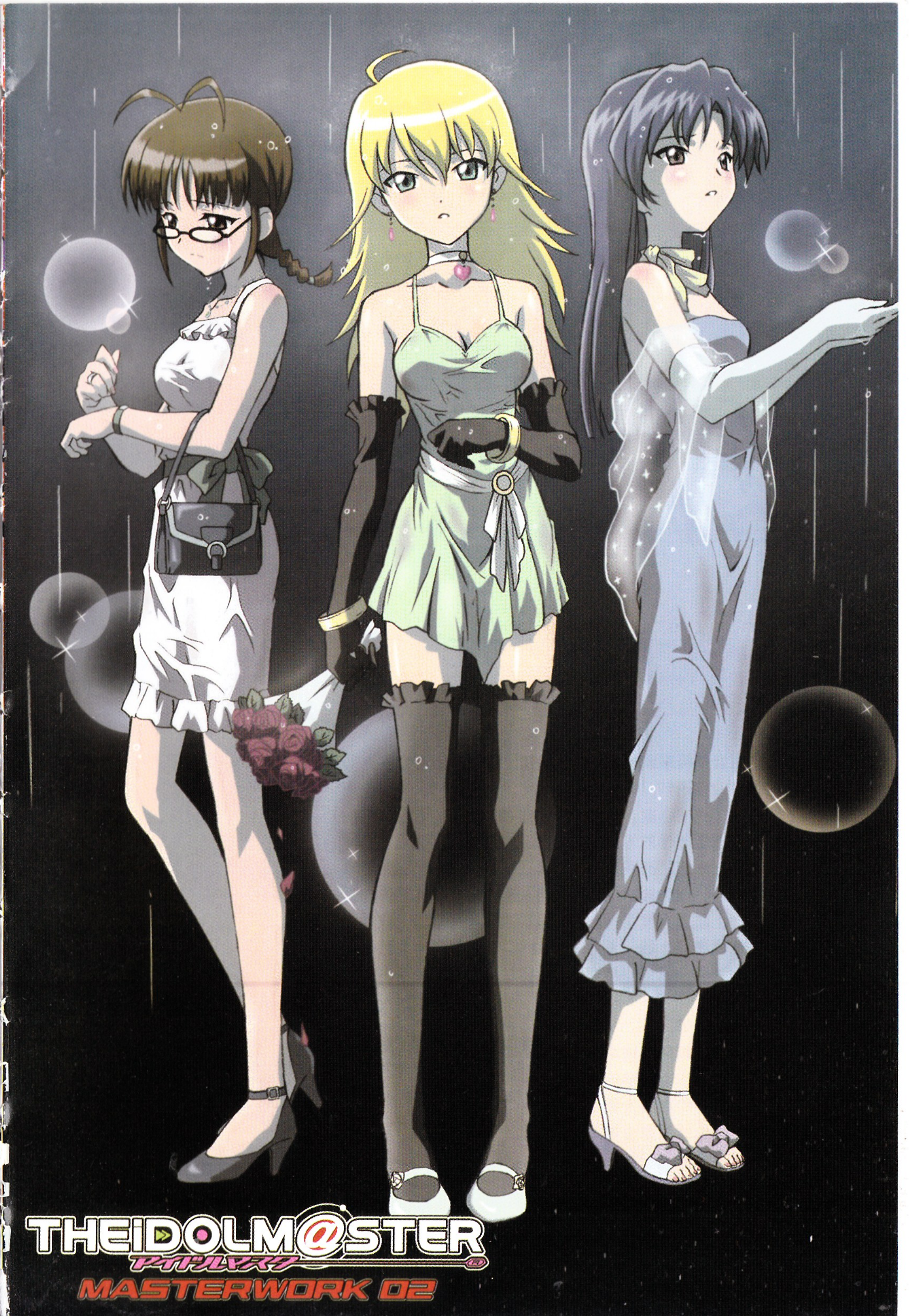


▶▶▶ illustrator

洼冈俊之




MASTERWORK
THEIDOLM@STER
アイドルマスター
MASTERWORK 01


THEiDOLM@STER
アイドルマスター
MASTERWORK 02





吴由姬




代表作品：

★游戏：

《金色的琴弦》

★漫画：

《金色的琴弦》

《地上之永远》

《ever after》

《ファーストステップ》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

吴 由 姬

吴由姬严格来说算不上是一位游戏插画师，她真正的职业其实是漫画家。1999年吴由姬便因创作的短篇漫画《地上之永远》而获得白泉社的青睐，成为第24届白泉社アテナ新人大赏优秀新人奖的获奖者。之后一直活跃在少女漫画领域，作品有《ever after》、《ファーストステップ》等。

吴由姬的画风清丽中透着淡淡的优雅，也正是因为这样，KOEI公司在决定推出旗下第三部女性向恋爱游戏《金色的琴弦》时千挑百选才决定由吴由姬担任人设。而她也不负众望，《金色的琴弦》在《遥远时空中》与《安琪莉可》两大女性向王牌作品的光环下，发售后也迅速建立起了自己的Fans群。而游戏所改编的TV动画，也在游戏发售的两年后即2006年10月播出，这待遇比KOEI之前的两个女性向游戏要好了不知多少倍。










illustrator

吴由姬

















illustrator

吴由姬



代表作品：

★游戏：

《月姬》系列

《Fate/stay night》系列

《MELTY BLOOD》系列

《吸血鬼战争》

★小说插图：

《空之境界》

《Fate/Zero》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

武 内 崇

早在学生时代，武内崇就曾立志要做一名职业漫画家，在进军游戏界前曾经积极向杂志社投稿，并于1996年获得第3回ENIX 21世纪漫画大奖。后来机缘巧合之下他与高中的好友一道组建了同人社团TYPEMOON（以下简称TM），开始进行同人创作。由武内担当原画的同人游戏《真月谭月姬》系列为TM打响了名气，而TM商业化之后的“《Fate》系列”更是奠定了该公司在美少女游戏界的崇高地位，是推动TM成功转型的成不可磨灭的功臣。这两部同处于月世界中的作品，剧本的字里行间皆流露出一股肃杀静谧之气，而武内硬朗的作风也正好契合这一世界观。凭借过去画漫画的经历，武内在线条与构图方面颇有心得。熟练使用连贯的长线条，使得他绘制的CG充满了畅快淋漓的动作美感。帅气与美丽并存，英姿飒爽背后也有可爱之处，武内笔下的角色通常给人留下这样的印象，例如《Fate》中的剑士saber便是个典型。不同于其他美少女画师，武内作品中的女性角色除了萌的一面外，不时也会紧抿嘴唇，流露出锐利坚毅的眼神——武内赋予了笔下角色一种跨




空の境界





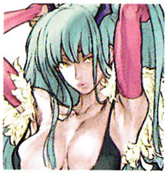
越所有苦难的坚强与觉悟。武内自出道以来，画技日趋成熟出彩，如刀锋般的冷冽气质，无法忽视的凝重存在感，更令人深刻感受到武内崇区别于一般美少女画师的独到之处。



▶▶▶ illustrator

武　内　崇









西村娟





代表作品：

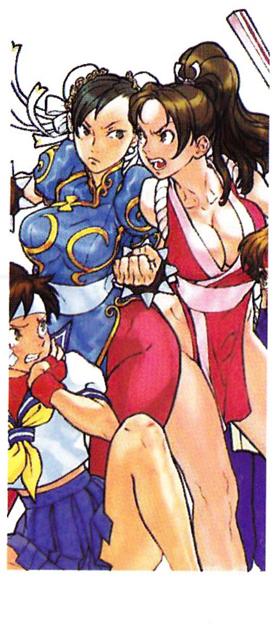
★游戏：

《Powered GEAR》
《机甲战士》
《地狱神龙2 暗黑秘影》
《街头霸王III》
《街头霸王III 2nd IMPACT》
《盖亚首领》
《Capcom VS. SNK Millennium》
《Fight 2000》
《Gunspike》

▶▶▶ illustrator

西 村 娟

1969年出生的西村娟是日本著名的插画师和游戏角色设计师，与北千里一样，西村娟也是一位游戏界少有的女性画师。出生于日本兵库县的西村，自幼便十分喜爱绘画，初中一年级时，受到画师湖川友谦所绘制的《战斗机甲萨奔格尔》水彩插图的影响，想要在美术界做出一些事情来。于是西村中学毕业后考入了京都造型艺术短期大学的艺术学部日本画科学习，在学习期间，西村看到了大师安田朗所绘制的《快打旋风》和《魔剑》的插画后，逐渐对游戏业产生了兴趣。在1991年她从短大毕业后，就进入了Capcom公司就职，开始为Capcom旗下的游戏设计LOGO和绘制宣传画。第2年1月时，转入公司内的设计工作室工作，而她在当年所绘制的《街头霸王II DASH》宣传海报在著名游戏杂志《月刊GAMEST》发表后，立刻引起了街机游戏玩家们的关注。而西村娟也凭借自己特有的那种水彩的透明感与男性的粗旷结合起来的画风受到Capcom高层的关注，一直活跃在游戏插画界。2002年还参与制作了SUNRISE公司的动画《返乡战士》，为剧中部分人物设









illustrator
西村娟











计造型，以及绘制宣传用的插画。2004年更被大学教授井上直久邀请，为成安造型大学进行特别演讲。

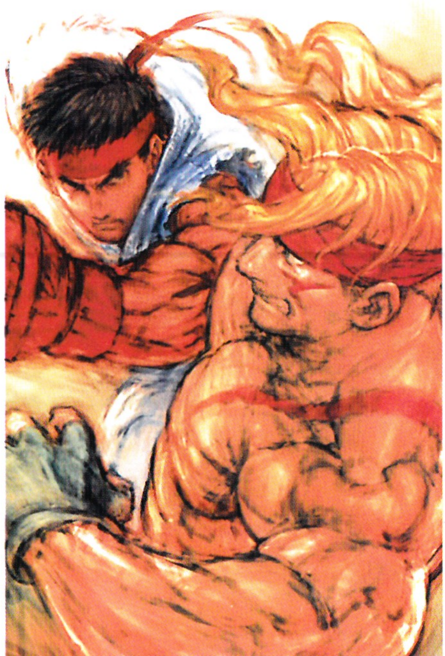
另外，与北千里一样，西村娟也是笔名，源自西村老师祖母的名字。只是虽然同为女性，西村娟与北千里的经历却大相径庭，让人不禁唏嘘。



▶▶▶ i l l u s t r a t o r

西　村　娟















代表作品：

★游戏：

《心跳回忆1》

《心跳回忆2》

《心跳回忆3》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

小 仓 雅 史

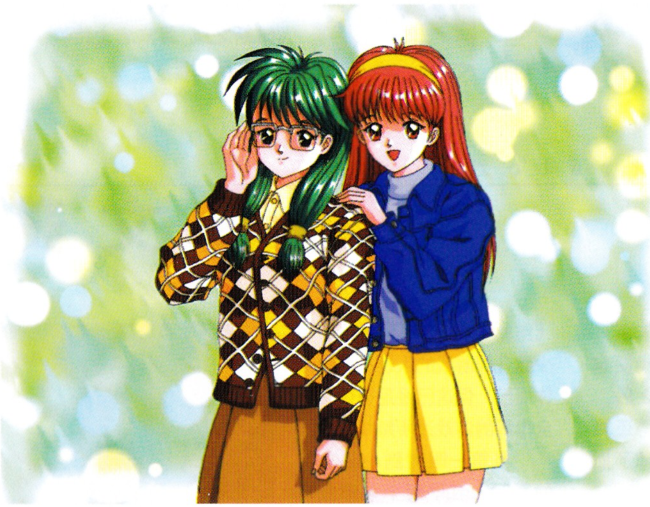
在上个世纪末，《心跳回忆》（台湾译为《纯爱手札》）可谓是无数少年们心中的纯爱圣经，这套游戏算得上是所有恋爱游戏的始祖，也是全球第一套全年龄取向（也就是不设定玩家的年龄限制）的恋爱养成游戏。上个世界末正值《心跳回忆》火遍全亚洲、乃至全世界的时候，特别是一代的女角色们的造型更是深入人心，即便是没有玩过《心跳回忆》的ACG爱好者在看到藤崎诗织和金月真美这2个名字时，也会脱口而出“心跳回忆”这四个字，但知道《心跳回忆》的人设师是小仓雅史的人却并不多见，换而言之，小仓或许可以称得上是最不为人知的人气游戏画师……。

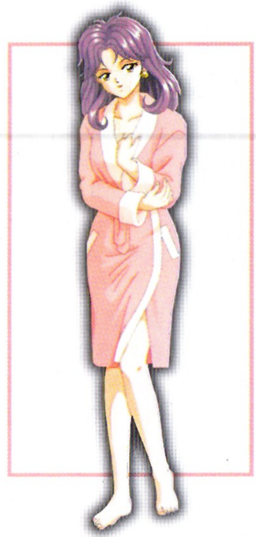
小仓雅史的画风从现今看来算不上精良细美，但他简洁干练的人体线条和鲜亮明快的色彩搭配却很适合那个游戏机机能薄弱的时代。画面上那一个个性鲜明、朝气十足的女孩子不知令多少少年们为之神往为之迷恋，KONAMI也因此赚得盆满钵满，小仓雅史算得上是最大的幕后功臣。

在参加完《心跳回忆3～在那约定的场所～》的制作后，小仓雅史离开了KONAMI公司，目前以自由插画师的身分活跃在ACG界内。















代表作品：

★游戏：

《少年佣兵》

《恶魔城 月下的夜想曲》

《恶魔城年代记 恶魔城Dracula》

《恶魔城 白夜的协奏曲》

《恶魔城 晓月的圆舞曲》

《恶魔城 真实的叹息》

《恶魔城Dracula 暗之咒印》

《恶魔城Dracula X年代记》

《维新之岚 幕末志士传》

《佣兵战记》

▶▶▶illustrator

小岛文美

小岛文美出身于东京，年龄不详，在学生时代便非常喜爱绘画，当毕业之后，由于“我觉得自己画得还算不赖嘛”，因此才选择了插画家这个职业。

虽然说国内大部分人都将其等同于“《恶魔城》系列”的人设，但实际上，她的作品却是以小说插图、封面，尤其是幻想小说、恐怖小说、时代小说及学研历史群像新书系列的出版物居多。

与这些相比，小岛文美和游戏的因缘其实并没有我们想像的那么深，除了“《恶魔城》系列”外，她也只担任过《佣兵传说》、《维新之岚 幕末志士传》等少数几部游戏的人设及插画工作而已，但这已经足够让其为全世界的游戏迷所熟知了。

当第一眼看到小岛文美的画时，几乎每个人都会有一种惊艳的感觉，不过，呈现于人们面前的却并非那种“柔和之美”，而是冷艳的“恐怖之美”。令人们内心的恐怖与甜美的陶醉自然地融合为一体。

真正让小岛文美在中国大红大紫的，毫无疑问非《恶魔城 月下的夜想曲》莫属，而这也是她与这一系列的初次牵手。在此之前，KONAMI曾在系列作品中尝





illustrator

小島文美







试过写实派、幻想派、动画派等多种画风，而直到此时，他们才真正找到了一位最合适的画师。

在小岛文美的笔下，我们看到的是一个集华丽、诱惑、颓废、死亡于一身的恶魔城，而阿鲁卡多、夜魔、利希特这些经典的形象也自此深入人心。在这之后，小岛文美担任了“《恶魔城》系列”绝大多数作品的人设及插画工作，并得到了社会各界的一致好评。



▶▶▶ illustrator

小岛文美





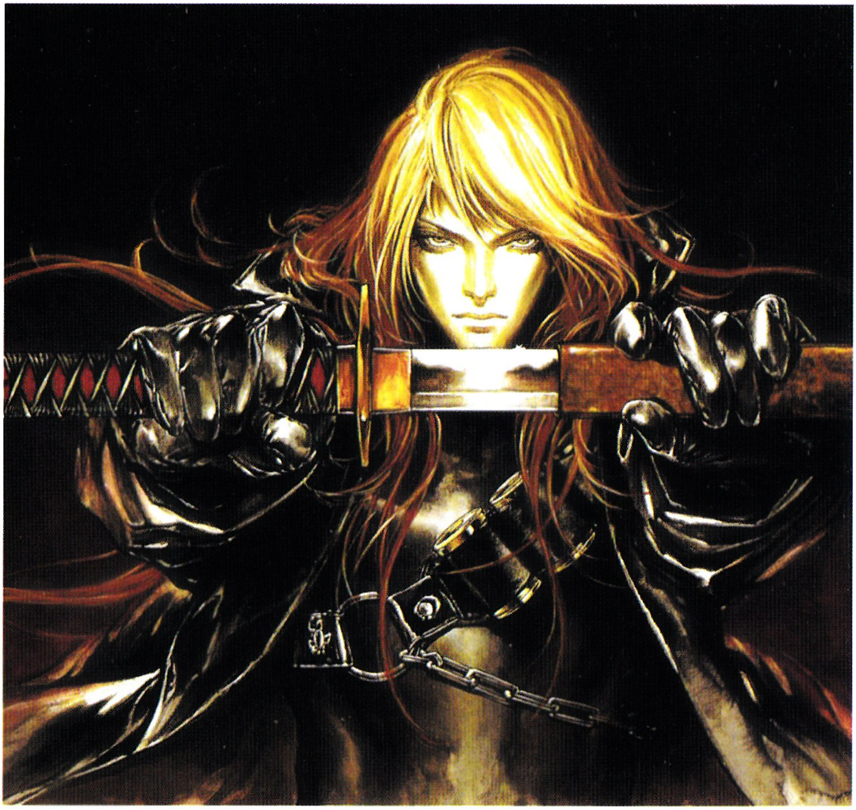
illustrator .... 小島文美















illustrator …… 小岛文美







代表作品：

★游戏：

《东京魔人学园》系列

illustrator

小林美智

虽然名字只是最后两个字的顺序不一样，但同样身为游戏美术师，小林智美与小林美智的名声可是天渊之别。前者凭借水彩与油画结合的幻想系风格，把史克威尔的“《浪漫沙加》系列”描绘得入木三分，成为游戏界数一数二的名作，她最近被人们所熟知的作品则是华丽的网络游戏大作《卓越之剑》；而后者能被人们所提及的，也就只有1998年由ASMIK发售的《东京魔人学园剑风贴》的人设工作。小林那充满和风感觉的绘画风格，随着《东京魔人学园剑风贴》的热卖而逐渐被人们所熟知。但遗憾的是，自“《东京魔人学园》系列”之后，小林美智就仿佛人间蒸发一般，再无作品问世，只是在一些画师云集的游戏，如《超·三国志》中，为一两张卡片绘制插图，淡出了人们的视线。



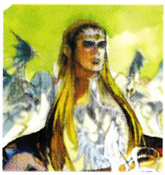
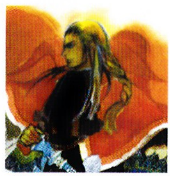

illustrator

小林美智







代表作品：

★游戏：

《浪漫沙加》
《浪漫沙加2》
《浪漫沙加3》
《沙加开拓者》
《沙加开拓者2》
《卓越之剑》

★小说插图：

《花鬼》
《丧神之碑》
《私说三国志》

illustrator

小林智美

史克威尔（现史克威尔·艾尼克斯）公司出品的人气游戏“《浪漫沙加》系列”，其人物设计极具浪漫幻想色彩，这一直是众多沙加迷们津津乐道的一大亮点，而担任《浪漫沙加》全系列人物设计的正是日本知名插画家小林智美。除了《浪漫沙加》外，小林智美还参与了人气街机卡片游戏《三国志大战》的卡片图案绘制，并为小说《丧神之碑》（原作津守时生）、《私说三国志》（原作江守备）等绘制封面和插图。

小林智美作品的风格十分独特，带有强烈的个人色彩。歌剧般华丽的服饰细腻繁复，唯美的画面包含了西方的写实主义，也有着戏剧般的浪漫色彩；明亮浓艳的色彩又仿佛日本浮世绘般暖昧不明，缤纷水彩交融之处似真似幻，不明确的分界更增添了几分朦胧美；流畅的线条有着中国水墨画的轻快柔和，飘逸高傲却不张扬的神韵萦绕其中。小林智美的笔锋游走在各个极端之间，总在他人意想不到之处留下画龙点睛之笔，轻描淡写











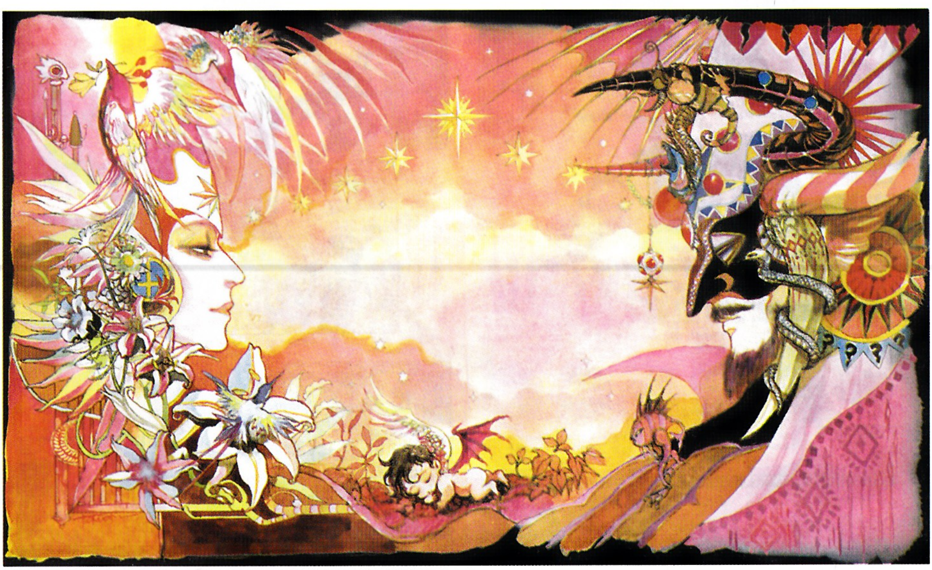




之间展露真功，叫人不得不赞叹画者想象力之丰富。小林智美的作品向来低调，却无法掩盖画面背后的孤高之美。初看之下，也许很难立刻作出喜欢或是不喜欢的评价，但就是在细细品味的过程中，才会发现深藏在线条与色彩中的唯美浪漫，所谓“酒不醉人人自醉，色不迷人人自迷”，当你如梦初醒时，便已深陷在小林智美的幻想世界中不可自拔了。



小 林 智 美



illustrator …… 小林智美

















illustrator

小林智美



代表作品：

★游戏：

《心跳回忆 Girl' s Side》系列

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

小松原里枝子

从2岁起就十分喜欢绘画的小松原里枝子，高中时期因为喜欢上游戏而决定从事游戏插画师的职业。于是，在进入专科学校学习后，1994年刚毕业的小松原便把简历发往各大游戏制作公司，打算实现童年的梦想，物色一份游戏插画师的职业。她的作品被KONAMI一眼相中，于是小松原便一直留在了这个她梦寐以求的公司，默默地参与这个公司里大大小小的游戏设计。直到2001年KONAMI决定推出一款针对女性向玩家的游戏《心跳回忆 Girl′s Side》时，小松原凭借其少女梦幻系的绘画风格，成为了这个游戏的人物设计师。而随着游戏的热卖，她的名声也逐渐被游戏爱好者们所了解，在2006年KONAMI决定为《心跳回忆 Girl′s Side》推出第二作时，小松原当仁不让地继续荣任人物设计师一职。只是，与一代相比，绘画风格大变的小松原没有再获得广大Fans们的认可……

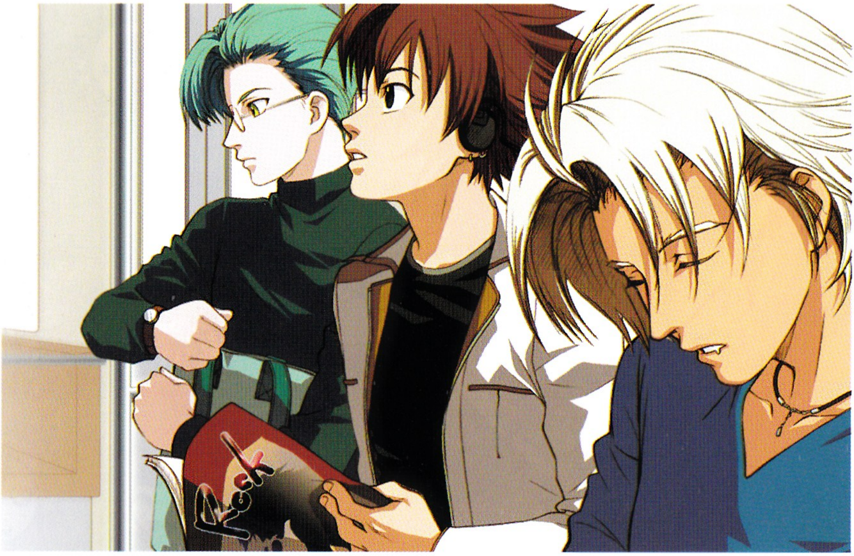




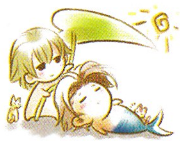

ときめきメモリアル
Girl's Side 1st Love

illustrator

小松原里枝子

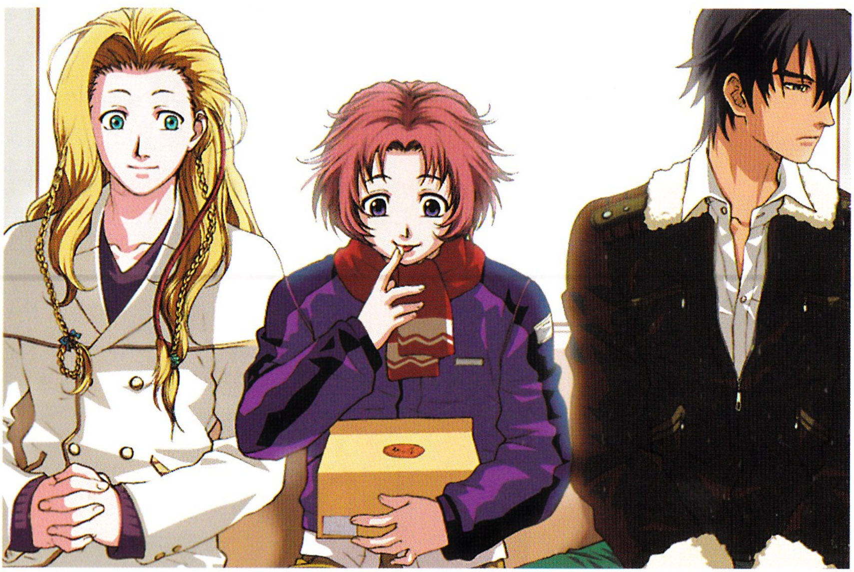


















illustrator

小松原里枝子



代表作品：

★游戏：

《义经纪》

《恶魔城 审判》

★漫画：

《棋魂》

《人形草纸・傀儡师左近》

《蓝龙》

★小说插图：

《人间失格》

《心》

《地狱变》

illustrator

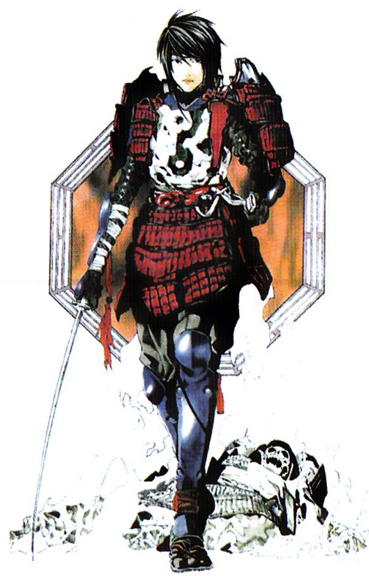
小 畑 健

小畑健，日本著名漫画家、插画家。隶属集英社旗下，创作过如《棋魂》、《人形草纸 · 傀儡师左近》等脍炙人口的大热之作。

小畑健是一名非常勤奋的学院派作者，全盛时期能达到每周24页漫画的创作速度。他的画风精致优美，色彩搭配浓烈炫目，笔触细致，“画睫毛都要用3只线笔”是漫画界著名的美谈。此外，他绘图的过程十分有趣，他在接受采访时曾说“一定要听着适合气氛的音乐才能顺利地进行绘图”。

小畑健非常多产，除了漫画之外，他还进行了大量插画以及同人创作，其中包括为《新世纪福音战士》创作官方同人。他也曾在游戏《义经纪》中担任人物设定工作。《蓝龙》连载结束后，小畑健开始为一系列著名的日本文学名作（如太宰治的《人间失格》，芥川龙之介的《地狱变》等）绘制插画。

最近他更担任了新作《恶魔城 审判》的角色设定，不过那种肌肉般的身材好象惹怒了不少小岛文美控。





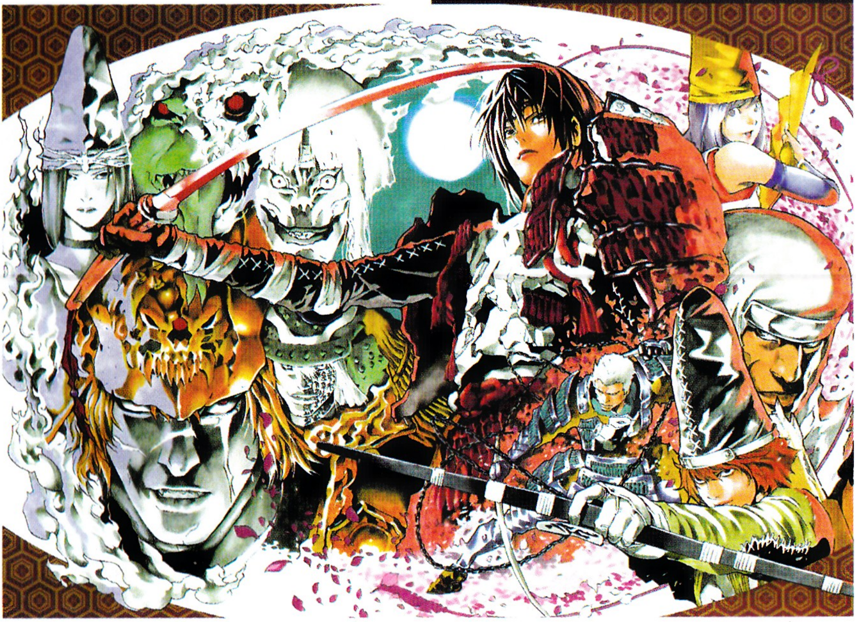












illustrator

小畑健





新川洋司




代表作品：

★游戏：

《潜龙谍影》
《潜龙谍影2 自由之子》
《潜龙谍影 孪蛇》
《潜龙谍影3》
《潜龙谍影4 爱国者之枪》
《Z.O.E》
《Z.O.E2》
《风云新撰组》

▶▶▶ illustrator

新 川 洋 司

虽然说当提到《潜龙谍影》这一系列时，相信所有人脑海中都会立即涌现出小岛秀夫先生那儒雅的身影，但如果当你看到SNAKE、雷电、LIQUID、BIG BOSS、REX这些熟悉的人物和机体时，另一位男子也会在瞬间出现于你我面前——新川洋司。

新川洋司于1971年12月25日出生于日本广岛县，1994年进入KONAMI。时至今日，他的名字已经紧紧地与《MGS》这三个字母嵌合到了一起，当时小岛秀夫在完成《宇宙骑警》（《POLICE NAUTS》）剧本后就立即开始"《MGS》系列作品"的酝酿工作，而默默无闻的青年画师新川洋司便是闻讯前来应聘的一人。

"就是他了！"——这就是当小岛秀夫看到新川的设计后的第一反应。小岛即刻将新川所带来的立体模型评为S级，这对于一向严格的他来说可是极高的评价。而之后的事实也证明，新川洋司并没有辜负小岛的期望，那风格独特的设计不仅令人过目不忘，而且更已经成为了"《MGS》系列"的标志之一。

《MGS》是新川加入KONAMI后参与制作的首部

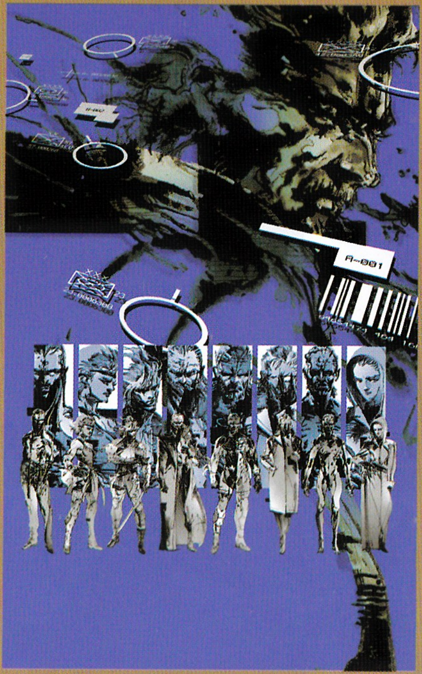




illustrator

新川洋司











游戏，而他第一个成功的作品就是设计了REX的造型。当时社会上一般认为电视游戏就仅仅是游戏而已，总有种“那就是给小孩子玩的东西”的感觉，但新川则认为，《MGS》厚重的世界观会给当时的业界带来一阵新风。在《MGS》取得惊人成功之后，新川又为小岛的另一部作品“《Z.O.E》系列”担任起了机械设定，这也使得很多游戏玩家在心中早已将小岛和新川视为密不可分的一个整体。



新川洋司






METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS
TACTICAL ESPIONAGE ACTION





代表作品：

★游戏：

《伊苏》
《伊苏2》
《英雄传说》
《复活邪魔3》
《风之传说2》
《风之探索者-GRAND SLAM-》
《风之探索者 大陆篇-Eternal Flame-》
《风之探索者 2 -Shadow kingdom-》
《转生学园幻苍录》
《转生学园月光录》
《符文工房-新牧场物语-》

illustrator

岩崎美奈子

提起FALCOM公司的游戏，游戏迷们必然会联想到著名的“《伊苏》系列”，除了那荡气回肠的故事外，其中美型的人物想必也给大家留下了深刻印象吧？而它的画师，便是岩崎美奈子老师。早年在为未进入FALCOM，岩崎老师曾经以“ミーちゃん”作为笔名，向《POPCOM》、《テクノポリス》等游戏杂志进行投稿，积累了大量的游戏插画绘制经验。经过多年的锤炼，在1993年时，岩崎美奈子终于能够进入梦寐以求的游戏公司FALCOM工作，为他们旗下的“《伊苏》系列”和“《卡卡布三部曲》系列”进行人物设计和插画的工作。不过也许工作的方式与岩崎老师当初的预想不同，在她进入FALCOM的第五个年头，在公司里如日中天的岩崎老师却忽然宣布辞职，回到老家当起了一名自由插画师。

岩崎美奈子的画风属于少女向，她笔下的人物都十分纤细美型，女生柔美漂亮，男生英俊潇洒，因此老师的画风被很多女性玩家所喜爱。因为在FALCOM期间所绘制的人物多为中世纪冷兵器时期风格的关系，岩崎美奈子在使用色彩方面十分



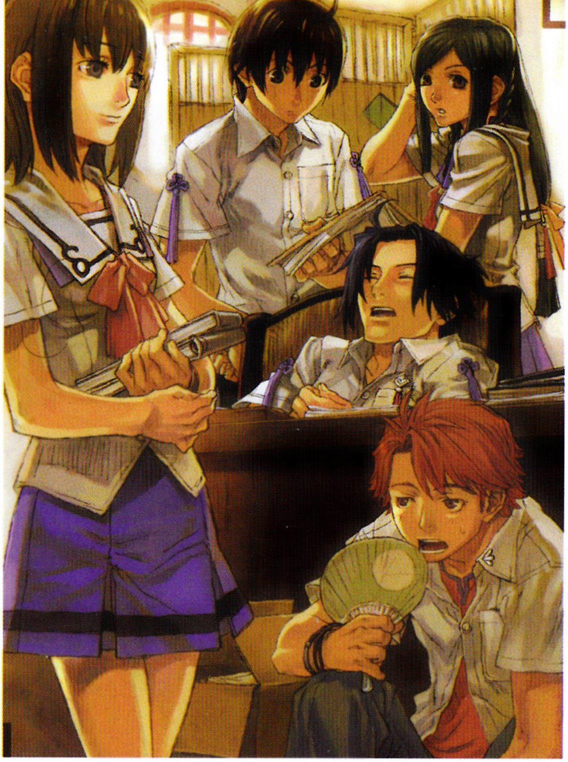












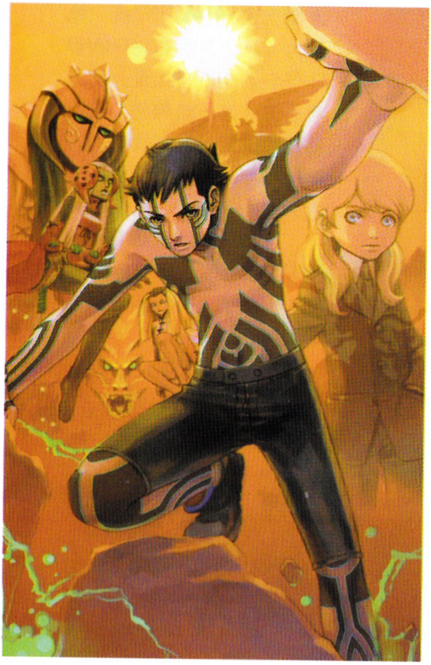
大胆，离开FALCOM后，她还为《风之探索者 —GRAND SLAM—》担任过人设。而近年最为大家所熟知的，恐怕就是她接替小林美智作为人设所参与的“《转生学园》系列”。在ALTUS大肆改革下，这个充满和风感觉的游戏从内到外产生了质的改变，可以说，担任人设的岩崎美奈子功不可没。



illustrator

岩崎美奈子










illustrator

岩元辰郎



代表作品：

★游戏：

《格兰宝》

《逆转裁判2》

《逆转裁判3》

《逆转检事》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

岩元辰郎

岩元辰郎，活跃在游戏界的美术人，先后任职于日本著名游戏公司Capcom以及子公司四叶草。他的画风朴实写意中透露着怪诞，擅长将人物性格中最突出的一面直接放置到此人的着装乃至五官中，并最大程度地加以夸张，极富表现力。

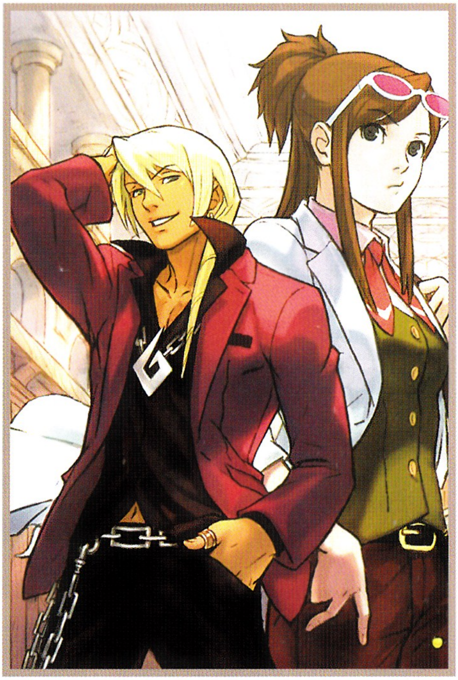
岩元辰郎的代表作是“《逆转裁判》系列”，他曾是《逆转裁判1》的人设师末包久美子的助手，《逆转裁判2》起，末包久美子离职，他临危受命，担任了《逆转裁判》2、3代的人设。从风格看来，末包久美子笔下的人物稍显“丰满”，而岩元辰郎则“高挑苗条”些。对于重视视觉观感的众多女性玩家来说，无疑岩元辰郎的风格更对她们口味。

2004年，由于人事变动，岩元辰郎离开了《逆转裁判》的制作团队；2007年，岩元辰郎归队，开始负责外传《逆转检事》的人设。

工作之外的岩元辰郎，爱好是收集和制作美术饰品，近期的趣味则是收集朋克风的戒指。除此之外，他一直为《逆转裁判》中人气极高的天才检察官·御剑怜侍配音，也是一桩相当著名的事件。











illustrator

岩元辰郎















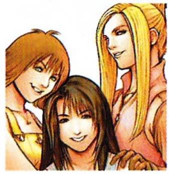



illustrator

岩元辰郎



illustrator
岩元辰郎




代表作品：

★游戏：

《最终幻想Ⅶ》
《最终幻想Ⅶ 圣子降临》
《最终幻想Ⅶ 危机之前》
《最终幻想Ⅶ 危机之源》
《最终幻想Ⅶ 地狱犬的挽歌》
《最终幻想Ⅷ》
《最终幻想Ⅹ》
《最终幻想Ⅹ－2》
《最终幻想ⅩⅢ》
《最终幻想Versus ⅩⅢ》
《异说 最终幻想》
《王国之心》
《王国之心 记忆之链》
《王国之心Ⅱ》
《武藏传》
《武藏传Ⅱ》
《寄生前夜》
《寄生前夜2》
《保镖》

illustrator

野村哲也

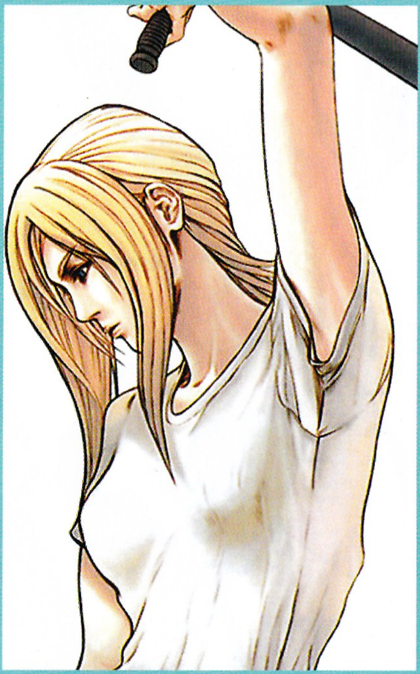
无论是新老游戏玩家，都不会对野村哲也这个名字感到陌生，作为一名头顶诸多光环的游戏制作人兼插画家，他的确给大家带来了太多惊喜。

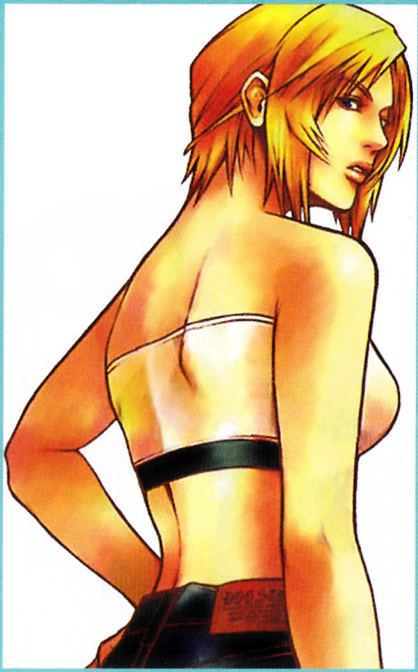
出身高知县的野村，18岁高中毕业后便上京进入专修学校学习广告设计，毕业后于1991年4月16日进入了大家熟悉的史克威尔公司（现为史克威尔·艾尼克斯）。为《最终幻想Ⅴ》绘制NPC怪物角色是他首次真正意义上参与史克威尔游戏的开发工作。接替天野喜孝大师担任《最终幻想Ⅶ》的人物设定工作，算是野村事业里程的重大转折，虽然当时旁人对他的继任喜忧参半，但不可否认他的确缔造了几代“经典幻想”。

野村笔下的人物着装造型都可谓前卫有余，他对铠甲、西式礼服裙的痴迷更是可见一斑，不少角色还紧跟潮流佩戴上Chrome Hearts等流行品牌的银饰。作为一名RPG游戏的设计师，他却不喜欢借鉴其他创作者的现有幻想作品，实属罕见。野村的原画里，粗细有致极富变化的线条勾勒一直是引人注目的焦点，似乎比起着色，他的兴致更多是放在描线上。喜欢佩戴诸多饰物











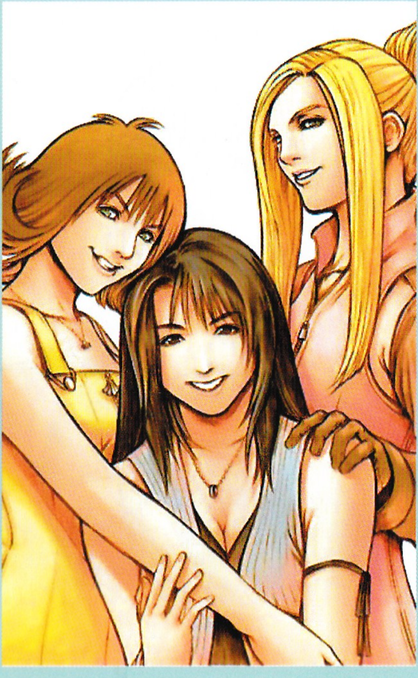
illustrator……野村哲也

illustrator

野村哲也











的他，作画期间却会很自觉地取下右手所有饰品。现在的他，似乎已经不怎么使用专门的画材，而是用自动铅笔在笔记本等纸张上随性画草图，然后就直接将草图扫描进电脑进行CG着色，这大约也就是近年来人物线条变得越发粗黑的缘故……

随着《王国之心》的风靡全球，野村也获得了2002年Game Developers Choice Awards的“最佳视觉艺术奖”。他在画了诸多等比例的俊男美女后，画风一转采用略显夸张的手法塑造出了可爱有余又不失酷感的索拉一行，可说是又挖掘了他的新潜能。之后的《美妙世界》则体现了他的“设计师”本质，与其说音操等人是游戏角色，倒不如说是野村手下的设计元素更贴切。而最近公布的《最终幻想 纷争》的一系列原画，也隐约体现着野村近年来新悟出的设计理念。

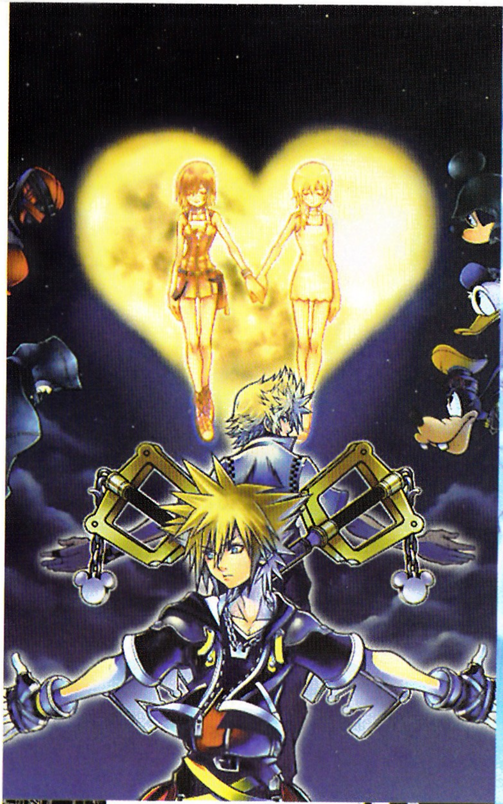
illustrator

野村哲也












104


PROJECT

illustrator

伊东杂音



代表作品：

★游戏：

《舞之刃：闪光》

《七色星露》

《GUILTY GEAR》

★小说插图：

《灼眼的夏娜》系列

《凉宫春日》系列

▶▶▶illustrator

伊东杂音

这位画师自称是凭UNiSONSHIFT公司2007年末发售的美少女游戏《两个爱丽丝》正式出道的实力新人，不过事实真是如此吗？当各位目睹了游戏原画和CG、以及游戏官方网站原画师应援BANNAR上那个极为眼熟的某人自画像剪影后，大概这噱头用意也尽显无疑了。即便官方明着“打太极”，还特意在《MEGAMI CREATOR》2007年9月号做上一期伊东杂音VSいとうのいぢ的合同特辑，但其实大家心理都很清楚，这伊东杂音大约就是いとうのいぢ的一件马甲而已。

いとうのいぢ这个名字，“いとう”取自1990年前后活跃于日本的摇滚乐队SIAM SHADE中那位本名伊藤大太的吉他手DAITA，而“のいぢ”则取自著名重金属乐队SEX MACHINEGUNS第三期组合的低音吉他手Noisy。而“伊东杂音”这马甲也是不离本尊，取了同音不同形的“伊东”为姓，又取了近意不同音的“杂音”为名，可说是意外造福了一直苦于没有确定汉字来称呼她的各位中国Fans。

伊东也和多数画师一样起步于同人界，因倾心Capcom和SNK的格斗游戏角色而开始努力成为游戏人设师。毕业后因




WAN WAN!
A♡
New


Wellcome to Lime light♥





地理优势而选择了小公司“UNiSONSHIFT”面试，热血签约后她才发现加入的是一家成人游戏制作公司。之后的1999～2004年间，伊东一直在公司磨练着画技，公司上层的器重也给了她很大发展空间，伊东的画也开始自成一家并迈向鼎盛。

虽然大部分人喜欢上伊东是因为《灼眼的夏娜》和《凉宫春日》的小说插画，但这些也正是她多年游戏原画工作磨练的成果。无论是跃然纸上的水嫩面庞、扑烁双瞳，还是生龙活虎的身影，都并非一日之功。她用柔和的线条和鲜亮的色块塑造出可人的她们，让她们闪闪发光，用一颦一笑牵动着看客。而我们，也就心甘情愿的沉溺于她们的笑颜之中，幸福地无法自拔。

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

伊 东 杂 音











伊藤龙马





代表作品：

★游戏：

《最终幻想Ⅻ 亡灵之翼》

《最终幻想战略版》

《最终幻想战略版A2：封穴的魔法书》

《圣剑传说 玛娜英雄》

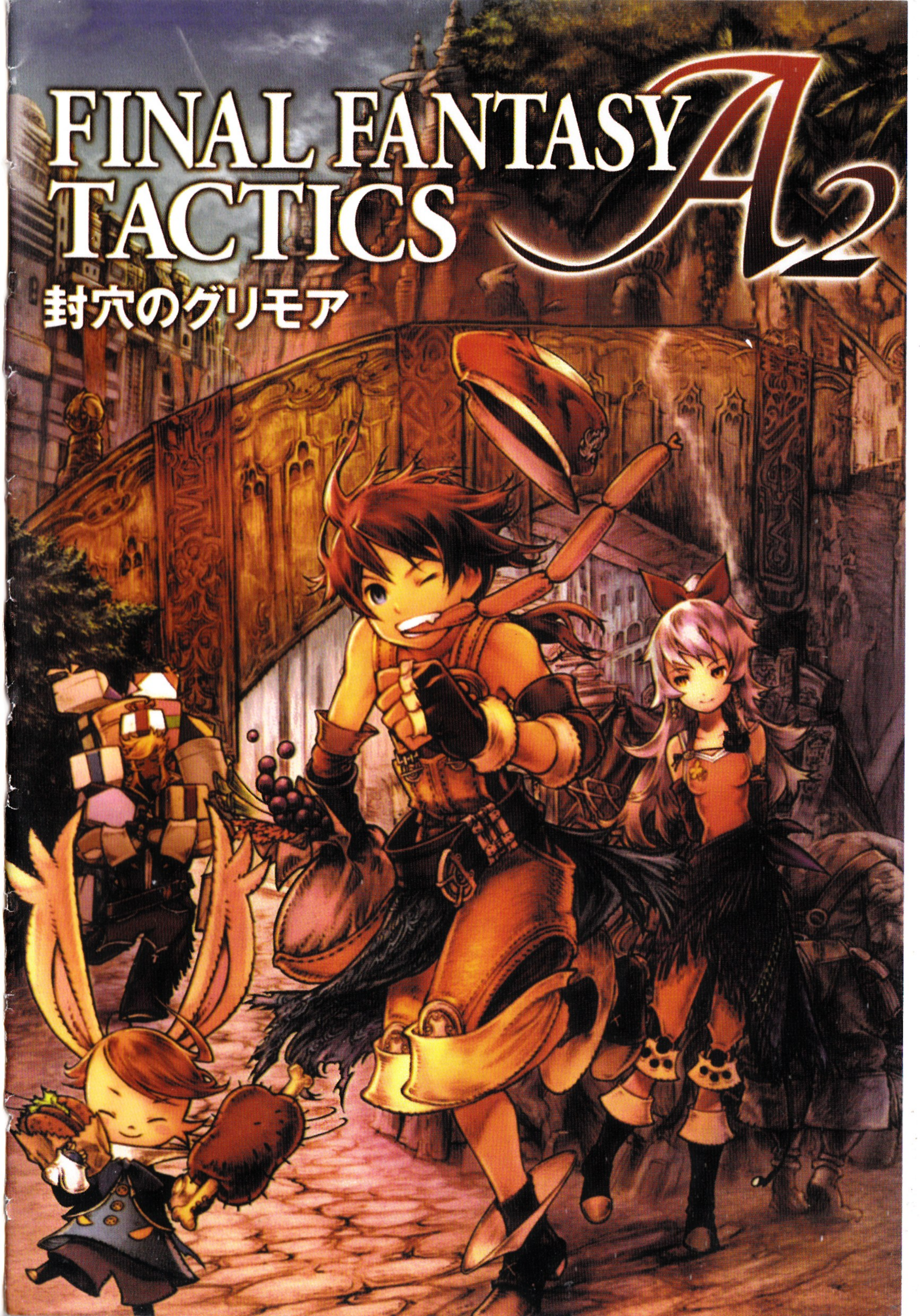
▶▶▶ illustrator

伊藤龙马

对于一个普通的游戏爱好者来说，十个人里估计有八九个不认识画家伊藤龙马，但提到史克威尔·艾尼克斯公司的《最终幻想 亡灵之翼》和《最终幻想战略版》，恐怕就无人不知无人不晓了吧？而这个名不见经传的伊藤龙马正是为这2部作品负责人物设定的插画设计师，同时他还参与了其他多部“《最终幻想》系列”的设定工作。作为大师吉田明彦的弟子，伊藤的画风除了揉合了老师的干净秀丽外，还有自己独特的儿童画风格，不过为此伊藤也没少挨玩家们的批评。但随着伊藤工作量的增多，越来越多的玩家们开始逐渐接受这种清新可爱系的画风，伊藤在SE内的地位也日渐提升，可以预见在今后SE的作品中，我们还将看到更多由伊藤龙马负责人设的游戏推出。






FINAL FANTASY TACTICS A2
封穴のグリモア











代表作品：

★游戏：

《安琪莉可》系列

《新安琪莉可》

★漫画：

《彩云国物语》

《安琪莉可》

★小说插图：

《雄飞的花嫁》系列

《彩云国物语》系列

▶▶▶ illustrator

由罗海里

由罗海里，漫画家、插画家，活跃于角川社和讲谈社，代表作为“《安琪莉可》系列”和《彩云国物语》，目前的主要工作是为角川社绘制《彩云国物语》的漫画版。

由罗海里是非常典型的少女漫画作者。她的风格华丽、飘逸、唯美，拥有少女漫画所必备的“PIKA之光高于一切”的品质。但同时，她也十分注重细节，重视笔下角色与背景的搭配，色彩使用淡雅清丽，而这正是她能在一大票同类少女漫画家中脱颖而出的原因。

作为插画家，由罗海里的成名作是“《雄飞的花嫁》系列”，她曾与冰川玲子、森崎朝香等多位知名作者合作。但她最出色的作品，还是非《彩云国物语》莫属。她所打造的彩云国世界，人物俊美，山川秀丽，细节处一点淡淡的中华风，更凸显了气氛的雅致，十分符合日本少女对于“像中华一样的古代世界”的幻想。

作为漫画家，由罗海里并不多产，仅是创作过《安琪莉可》和《彩云国物语》。在《安琪莉可》时代，由罗海里的表现还不成熟，分镜比较混乱，但随后，在《彩云国物语》中，

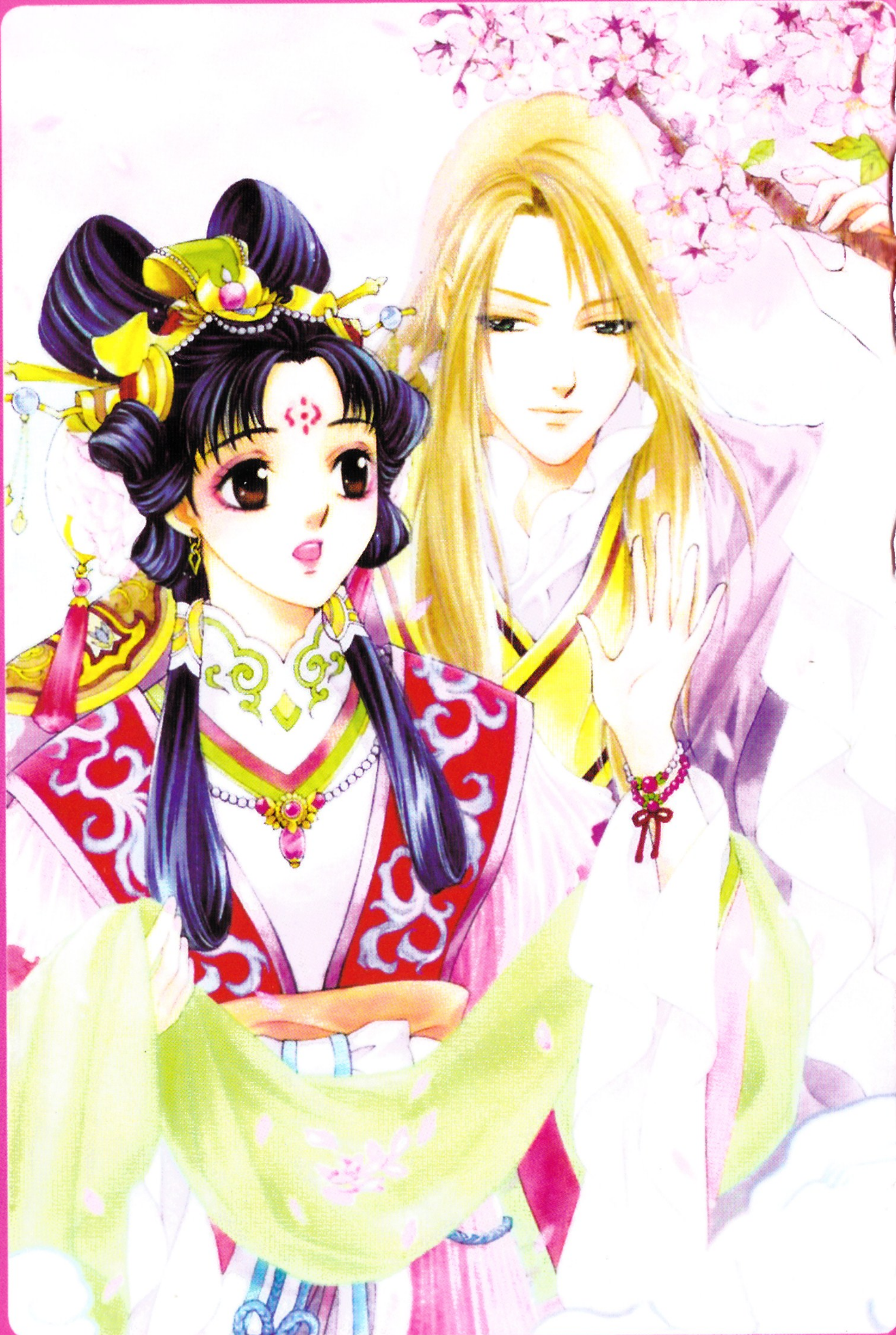




illustrator……由羅海里

illustrator

由罗海里





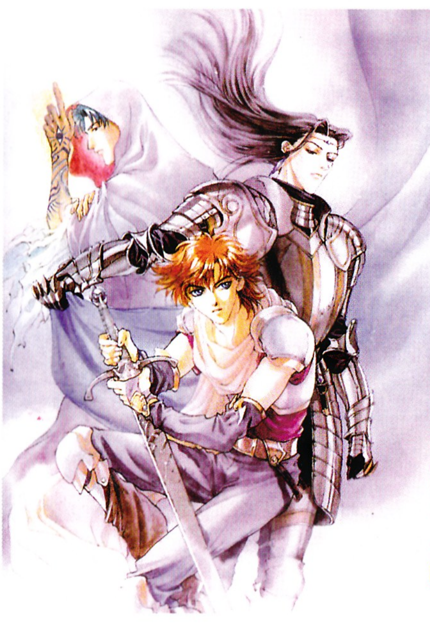
她有了长足的进展，这要归功于她十几年的经验累积。

除此之外，长久以来，她不仅在“《安琪莉可》系列”中担任人设，也在该作和《彩云国物语》的动画版中担任角色原案，可谓ACG领域全面涉足。

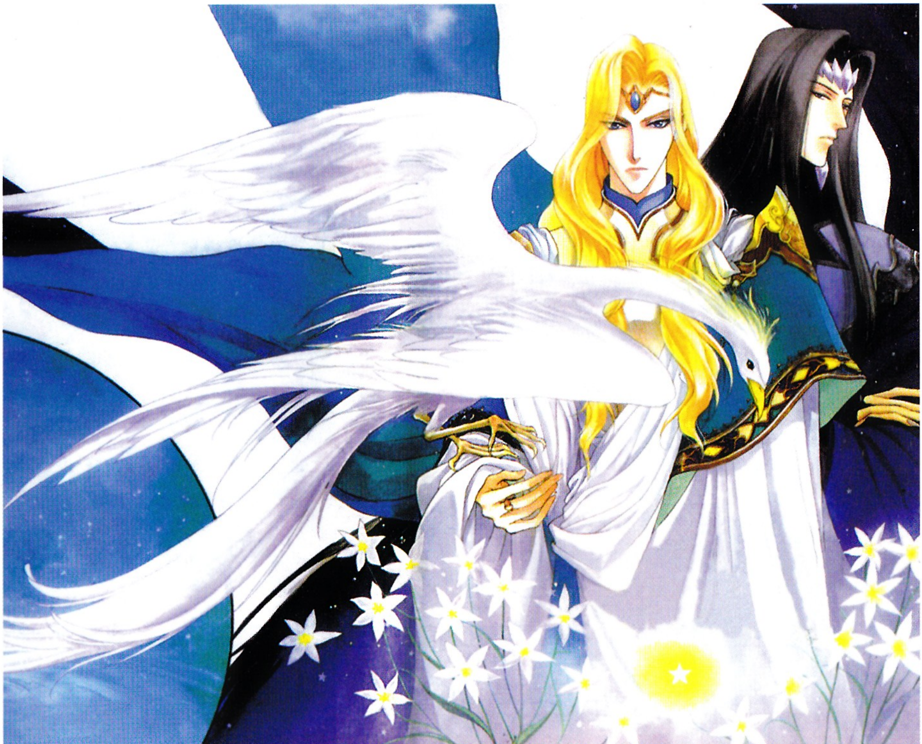


▶▶▶ i l l u s t r a t o r

由 罗 海 里


















代表作品：

★游戏：

《钢 HAGANE》
《魔诫圣战》
《七风之岛的物语》
《英雄战队》
《鬼武者2》
《钟楼3》
《GENJI 源氏》

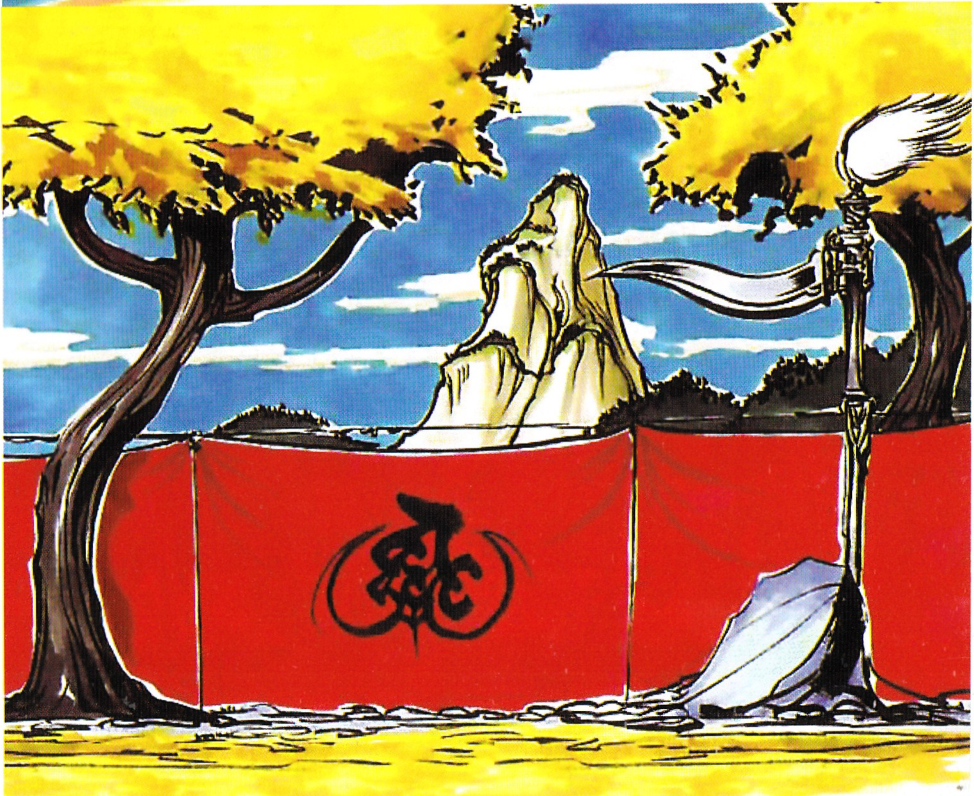
▶▶▶illustrator

雨宫庆太

说起雨宫庆太，电影爱好者可能比游戏玩家更能滔滔不绝告诉你这个49岁老男人的功绩。没错，虽然雨宫庆太在游戏业也有一定名声，但比起他在电影界创出的辉煌，还显得微不足道。雨宫与另一位业界泰斗寺田克也都毕业于阿佐谷美术专科学校，1981年雨宫毕业后就职于一家叫做デン・フィルム・エフェクト的小型电影制作公司，之后1982年自己成立了公司“克劳德”。从1985年开始，他陆续推出了《巨兽特搜贾斯比欧》、《时空战士SPIELVAN》、《道之月》等作，都让业界眼前一亮。于是2002年的时候，Capcom找上这位以制作特撮和恐怖电影出名的监督，为他们的王牌游戏《鬼武者2》担任人物设计。但这并不是雨宫与游戏的第一次接触，早在1994年，他便担任过游戏《钢 HAGANE》的人设工作。之后雨宫在游戏方面又参与制作了《魔诫圣战》、《七风之岛的物语》、《英雄战队》、《钟楼3》、《GENJI 源氏》等5部作品的人物设定，由此也奠定了他在游戏玩家群中的宗师地位。







illustrator

雨宮庆太

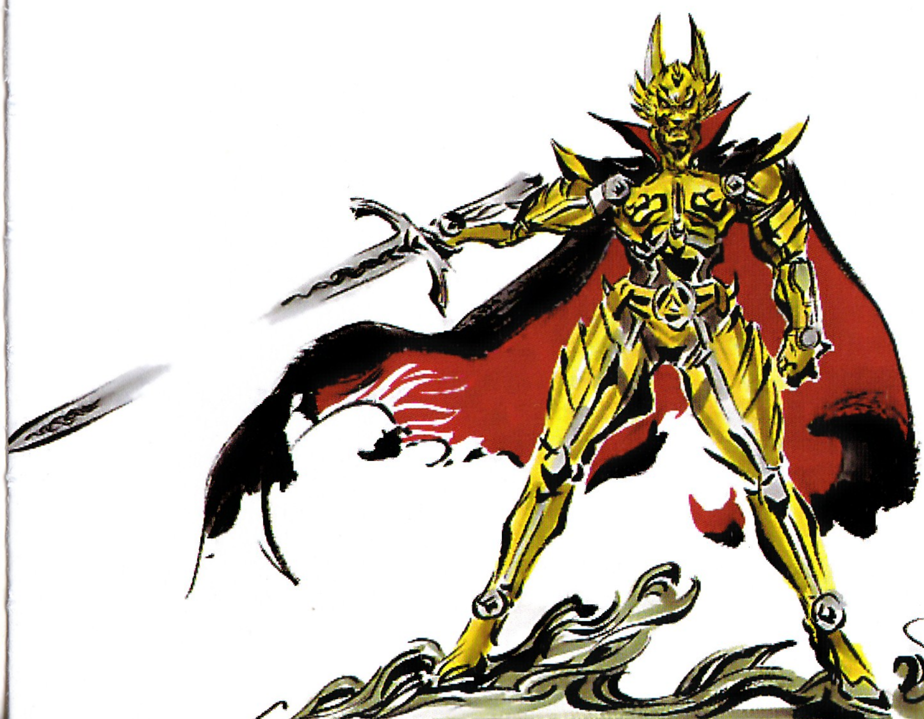












illustrator

雨宮庆太



代表作品：
★游戏：
《魔界战记》
《魔界战记2》
《魔界战记3》
《幻域战记》
《灵武战记》

▶▶▶ illustrator

原田雄一

与《幻域战记》、“《魔界战记》系列”渊源颇深的原田雄一，相继为日本一游戏公司的多部作品担任人物设定和原画，即便现在离开公司成了自由身，依旧相互保持着良好的合作关系。

“《魔界战记》系列”虽然是以魔界这个看似有些恐怖的地域为舞台的故事，但当你真正进入游戏，你会发现映入眼帘的是满目可爱有余的生物，而把这些蠢蠢欲动的魔界生物美化成现在这般模样的，就是原田雄一了。原田独树一帜的画风总是让人眼前一亮，除了特别擅长绘制两头身的SD角色外，混色式的着色方法更是别有一番风味。和很多画家尤为不同的是，原田的彩图里多数都弱化了轮廓线的存在，转而纯粹地依靠色块的明暗来突出人物景物的立体感，色彩在他的图里是绝对的主角。他的彩图色彩丰富而鲜艳，大面积使用过渡色却不会使画面显得浑浊，总体配色大胆而不失协调。除了对纷繁的冷暖色运用自如外，原田在画面构图方面也很有自己的独到之处，除了表现人景合一的幻想系画作外，对绘制“百人阵”式密密麻麻的人物群像也颇有心得，再回首“《魔界战记》系列”那些人头攒动的大集会式彩图，是否会让你感叹




2000 AQUAPLUS











不已？

1997年末，原田的个人站点“原田屋”架设完毕，伴随着站点的运营，如今那个人气看板娘普蕾奈尔也随之诞生。原田在这个顶着硕大红蝴蝶结、青发白衣红鞋的LOLI身上倾注了深厚的爱，除了笔耕不辍地画关于她的图外，更是花费了诸多业余时间来制作关于她的小动画等。在原田的个站里，除了普蕾奈尔外基本看不到其他画作，而这个LOLI除了在众多同人本里登场外，甚至还在《魔界战记》等作里客串起了NPC。

illustrator

原田雄一
















代表作品：

★游戏：

《.hack》

《.hack//G.U.》

★动画：

《新世纪福音战士》

《不思议之海的娜迪亚》

《穿越时空的少女》

★漫画：

《新世纪福音战士》

illustrator

贞本义行

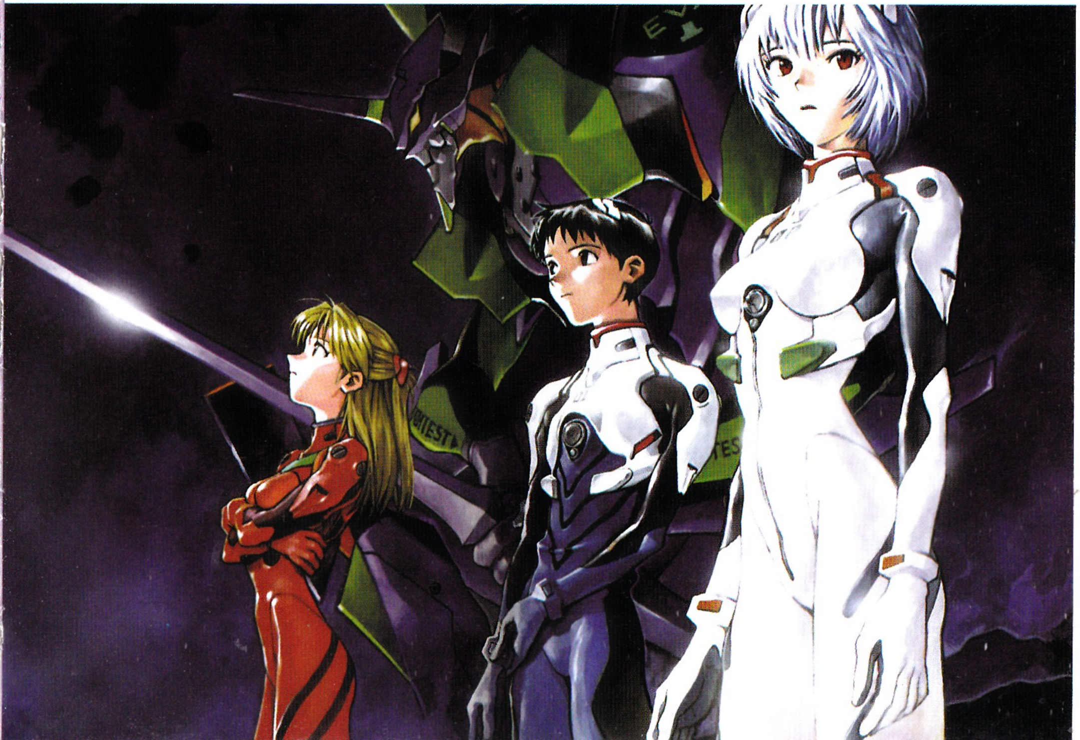
身为动画制作人和漫画家的贞本义行，他的名字随着《新世纪福音战士》、《不思议之海的娜迪亚》等经典动画的诞生也一同为众人熟知。1980年后期他开始从事动画作品的人设工作，2002年起涉足游戏界，负责了经典游戏“《.hack》系列”的人物设定。

高中毕业后的贞本义行师从漫画家藤永俊雄学习绘画，后考入东京造型大学造型学部美术科专攻绘画。最初他根本没有成为专业画师的打算，毕业后仅打算回乡去当一名普通的美术老师。1981年，为了赢取奖金来购买心仪的摩托车，他参加了《周刊少年Champion》的第16届新人漫画家选拔比赛，意外的获了奖并以这篇描写摩托车赛的《FINAL STRETCH》正式出道。

贞本异常崇拜大师天野喜孝，亦对松本零士和永井豪的画作青睐有加，他的画风很大程度上也受这几位的影响。贞本笔下的人物多为细高型，即便是男性角色也没有通常意义上那种肌肉男，一概是清瘦纤细；女性角色除了苗条匀称颇显高挑外，脚踝、锁骨、手腕等关节部位更是浓墨重彩。1989年押井守和天野喜孝合作的OVA《天使之卵》给了贞本极大的启发，彩色墨水的运







illustrator

贞本义行











用更是因此片受益匪浅。大概是科班出身的缘故，贞本的画作既有二次元特有的魅力，又带有诸多写实画的特征，Production I.G的董事、知名动画制作人黄濑和哉先生也对他的画作赞美有加，称其为“写实风格与动漫的完美结合”。

虽然头顶诸多美誉，贞本对自身作画的少许缺陷却直言不讳，他笔下的人物无法完全依靠人物五官来加以区分，需要借服饰发型来加以辅助。贞本自己曾笑言，娜迪亚修掉眼睫毛再换一下发型就变成了碇真治，间宫千昭（《穿越时空的少女》男主角）稍微一个不留神就画成了渚薰。正所谓世上没有百分百的完美，贞本也正是在不断审视自己的过程中逐渐完善着画作。

贞本义行





代表作品：

★游戏：

《前线任务4》

《前线任务5》

《皇牌空战》

《歌之召唤士–不被吟唱的战士旋律》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

直 良 有 佑

就职于史克威尔·艾尼克斯的直良有佑和同事伊藤龙马似乎面临着同样的困扰——所负责参与制作的游戏都是赫赫有名的大作，但就是提起他的名字来却不是那么耳熟能详。

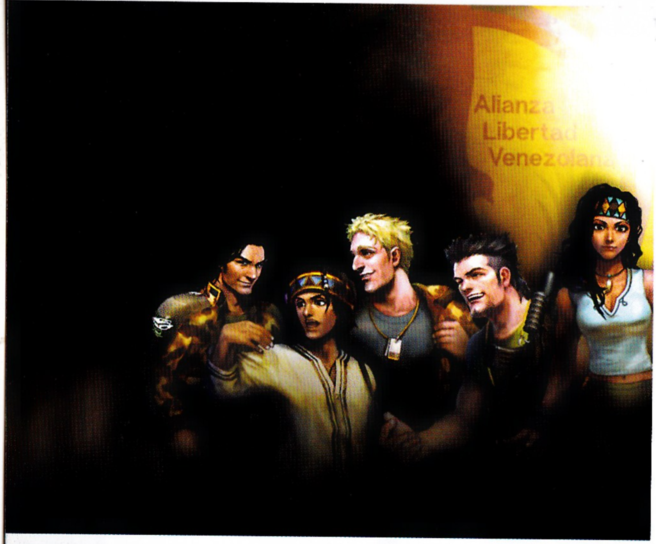
1971年1月9日出生的直良，自从1993年进入鼎鼎大名的史克威尔公司后，就一直作为美术指导参与“《最终幻想》系列”的制作，先后负责过《最终幻想Ⅵ》、《最终幻想Ⅶ》、《最终幻想Ⅷ》的场景设计，以及“《前线任务》系列”4代和5代的人物设定。

虽然对于我们这些门外汉来说，知道直良有佑的可能没有知道野村哲也的人多，但在日本业界，直良有佑的名声却是非常响亮。据说他使用photoshop作画的技能已经达到出神入化的地步，就连photoshop的公司ADOBE的网页上，直良有佑的作品也曾被拿来报道过很多次。





illustrator ………… 直良有佑


Alianza
Libertad
Venezolana


FRONT MISSION 4
Sergeant of the UCS Army.
FRONT MISSION 4
Sex Age Race Country Height
22 Caucasian France 168cm
wanzer pilot
Durandal


CODE AGE COMMANDERS
〜継ぐ者 継がれる者〜




Durandal


U.S.N. Army
332nd
Mobile Squadron







▶▶▶illustrator

直良有佑









代表作品：
★游戏：
《魔塔大陆》
《魔塔大陆2》
《Dimension 0》
《LOST CHILD》
★小说插图：
《Sharp Edge》
《F》
《风水学园》
《A/B Extreme》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

凪　良

凪良，又名NAGI，持续为Gust公司的异色RPG游戏“《魔塔大陆》系列”担任人设工作。他所设计的人物融入了诸多大胆创新元素，和本身就不拘一格的“《魔塔大陆》系列”相映生辉。

凪良原本是个兼职画插图的普通上班族，后因逐渐增多的画图工作而辞职成为自由插画家，主要负责游戏人物设定、原画、2D&3D制作等。早期的他主要为文库小说绘制插画，先后为坂入慎一的《Sharp Edge》、《F》，夏绿的“《风水学园》系列”及高桥弥七郎的《A/B Extreme》配图。2005年起他开始为BROCCOLI社的卡片游戏《Dimension 0》绘制卡面图，后又用“凪”的名字和长滨惠一起担任了TAMA SOFT公司的成人游戏《LOST CHILD》的原画工作，这些都为他日后接手“《魔塔大陆》系列”打下了坚实基础。

熟悉凪良的人大都会发现，除了对人体艺术的痴迷外，他对铠甲、机械、机娘等带有金属质感的要素钟情不已。在“《魔塔大陆》系列”里，适当裸露肌体已经成为角色的一种标志，如













果说1代的尺度还略显严苛的话，2代的自由度可谓翻了一番。凪良的喜好在游戏里发挥得淋漓尽致，除了女角们花样百出的前卫装束外，头饰小物的设定更是夸张有余，竖琴光轮乃至刃物一应俱全。他所绘制的女性很少有肌肤胜雪的白皙美人，清一色的都是黄色皮肤，比起早期的极度发黄或发青的色调来，近年来似乎已经改得比较折中了。

2005年冬开始，凪良以“S.E.C”为社团名开始参加Comic Market等大型同人即卖会并先后发行了5本原创本，内容自然是以他心仪的机娘、金属娘为主，最近一本尝试和朋友合作创作了一篇30页的短篇漫画，这大约也是他继小说插画后久违的单色图了。虽然画面一如既往的几乎不贴网点，但仅用黑白两色也未尝不可，对看惯了精细画面的人来说，偶尔观看一下这片隅清淡也不失为一种享受。

▶▶▶ illustrator

凪　良

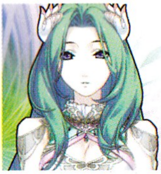




















代表作品：

★游戏：

《怪物完全世界》

《鬼魂力量 爱与邪恶》

《鬼魂力量外传 纯情可爱梅玛骑士团》

《鬼魂力量 年代记》

《明月重生》

《鬼魂力量3 无罪的愤怒》

《鬼魂 基因》

illustrator

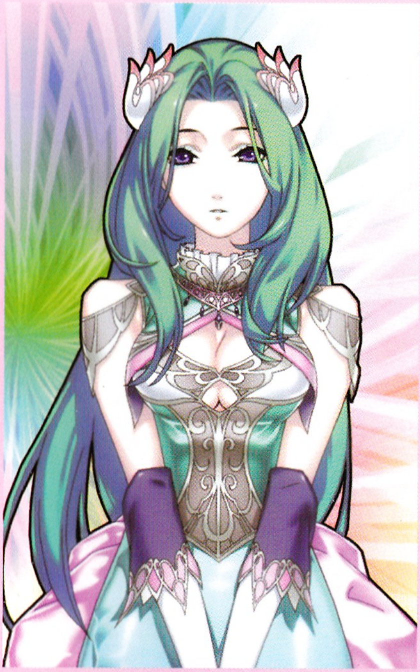
中村龙德

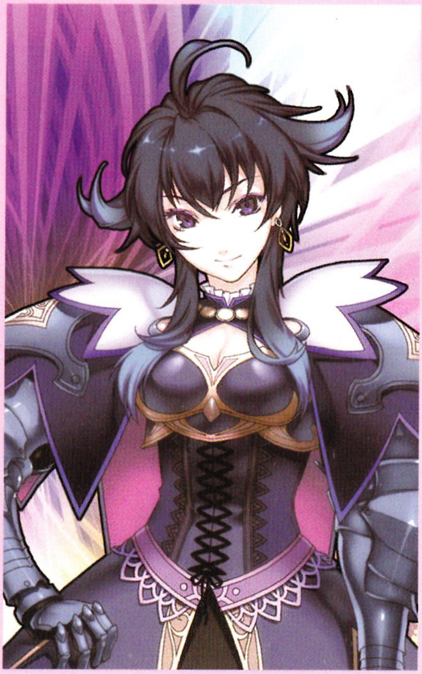
“永无大陆系列”是IDEA FACTORY公司的看家大作，该系列以幻想世界“永无大陆”为舞台展开多部壮大物语，包括“《鬼魂力量》系列”、“《混沌时代》系列”、“《圣魔之魂》系列”在内，多达40余部作品。在这庞大的作品体系中，由中村龙德负责人设的游戏或许在数量上并不占据什么优势，但他成熟性感的画风、大胆艳丽的用色却足以给玩家留下过目难忘的印象。

岩手县大槌町出身的中村龙德从小就热爱绘画，他从岩手县立大槌高等学校毕业之后就考取了设立在仙台的代代木动画学院的分校，希望未来可以在ACG业界内为自己谋得一席之地。1997年，中村以人设师的身分加入了IDEA FACTORY，一干便是十几年。从1999年的《怪物完全世界》到2007年的《鬼魂 基因》，可以看出在这几年间中村龙德的画风发生了翻天覆地的变化，人物造型更加美艳妖娆，用色夸张醒目却不失协调与美感，喜欢在人物外层轮廓描上很重的黑边也成为了中村作画的一大特色。

除了为IDEA FACTORY绘制各种彩稿之外，中村龙





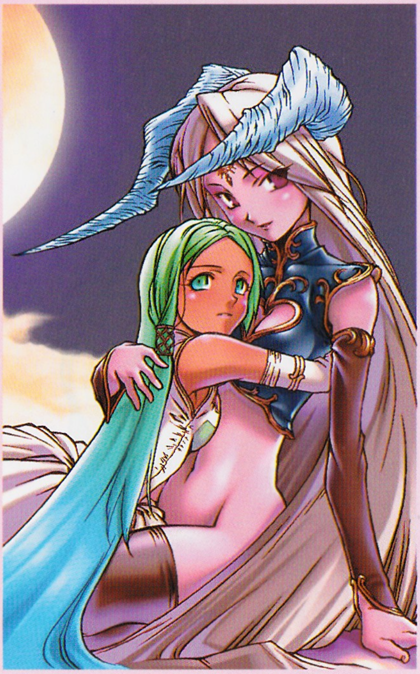
illustrator

中村龙德

illustrator

中村龙德









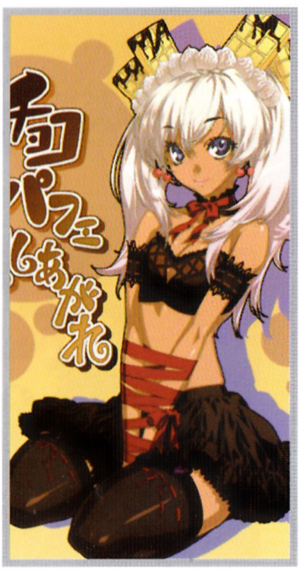


德也承接小说和杂志插图的绘制工作，此外他还以“龙天”这个社团名发行同人志作品，当然这些同人志都在极短时间内被他的Fans抢购



▶▶▶ i l l u s t r a t o r

中 村 龙 德





illustrator……中泽一登



代表作品：

★游戏：

《神话传说》

《浪漫创世神话》

★动画：

《混沌武士》

《最终幻想：疾风境界》

《科长王子》

《地狱天使》

▶▶▶ illustrator

中泽一登

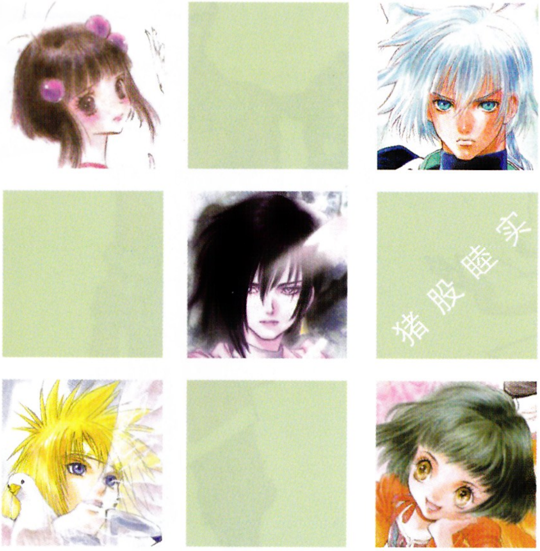
虽然对于很多玩家来说，藤岛康介和猪股睦实两位画师早已成为“传说系列”人设的代言人，但其实该系列中有惟一一部作品的人设既非藤岛康介又非猪股睦实，这部另类的作品就是《神话传说》，而担任《神话传说》人设工作的正是现隶属于ManGlobe公司的中泽一登。

现年40岁的中泽一登在动画界的建树颇丰，由他负责人设的动画作品有《混沌武士》、《最终幻想：疾风境界》、《科长王子》、《地狱天使》等等，此外他还担任过动画的监督、制作过广告、为小说绘制过封面。相信不少玩家都曾经看过2003年那部席卷了全球的暴力电影《杀死比尔》，穿插于真人表演中的动画片段正是由中泽一登监督制作的。中泽也凭借着这部作品成为了世界著名的动画制作人，甚至连“林肯公园”也曾邀请他为《Breaking the habit》这首歌曲制作PV影像。







代表作品：

★游戏：

《宿命传说》
《宿命传说2》
《永恒传说》
《重生传说》
《破碎者传说》
《风雨传说》
《无瑕传说》
《心灵传说》
《暗之血族～遥远的记忆～》
《暗之末裔》

★动画：

《宇宙皇子》
《风之大陆》
《新世纪GPX》
《灵魂力量》

illustrator

猪股睦实

当提到“《传说》系列”之时，有两个名字必定会出现在你脑海中，不过，那并非游戏的导演、作曲、声优等，而是迄今为止一直担任这个系列人设工作的一位先生以及一位女士——藤岛康介和猪股睦实。

猪股睦实于1960年12月23日出身于神奈川县，刚从大学毕业，她便进入了动画制作公司工作。在那个时代，她曾担任过《WINDARIA》、《幻梦战记》等多部作品的人设和作画监督工作。而到现如今，猪股小姐早已转移了工作的重点，以插画为中心，作为ACG三栖人活跃在动漫游的世界中。在动漫界内，由她担任人设的“《新世纪GPX》系列动画”受到了社会各界的一致好评；而在游戏圈内，最为中国玩家所熟知的，自然就是“《传说》系列”。

在刚进入动画公司时，猪股便形成了自己的作画风格，不过与主流风格很不协调。她曾想在画面上涂上与赛璐璐画原色的那种强烈的感觉相近的浓色，但却总是无法达到预期效果。偶然的巧合下，她寻找到了属于自己的画法。受赛璐璐画风的影响，边缘的部分开始采用







illustrator

猪股睦实

illustrator

猪股睦实









浓淡法，进行适当的变形，稍带有一些立体感，给人一种轻盈的感觉。细心的读者都会注意到，猪股小姐的画有一个特点：背景只是为衬托人物、为了装饰而存在的，而非用于表现自己的世界观。她首先考虑的是画面效果如何达到惊艳和醒目的冲击力，所以有些人也称她的画法为“画面效果优先主义”。

另外，由于早期缺乏关于猪股的详细资料，所以最初她的日文笔名“いのまた むつみ”在我国被译成“井又睦实”，这个译名在国内流传得也比“猪股睦实”要广泛。但实际上老师的本名是写作“猪股むつみ（‘猪股’音同‘いのまた’）”，故“猪股睦实”才是正确译名。

illustrator

猪股睦实









代表作品：
★游戏：
《真·三国无双》
《真·三国无双2》
《真·三国无双3》
《三国志Ⅸ》
《武术～Dimguil～》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

诹访原宽幸

诹访原宽幸的名字这几年经常被历史游戏爱好者们提及到。在光荣公司制作的多款以“三国”为题材的游戏中，都能见到诹访原宽幸老师的身影。而老师最让中国玩家所熟悉的作品，恐怕就该数“《真·三国无双》系列”的人物原画了吧。虽然游戏中的角色造型就已经够让人惊艳的了，但在看到诹访原老师的作品后，那种震撼确实是游戏画面无法比拟的。也许大家会觉得能够刻画出如此深刻如此沧桑人物的画家，年纪应该都比较大了吧，但恰恰相反，1969年出生的诹访原宽幸其实还未到不惑之年。而且，老师也不是如大家所想象的那样从小就学习绘画，诹访原直到1996年的时候才正式踏足插画业，那时，他已经27岁了……

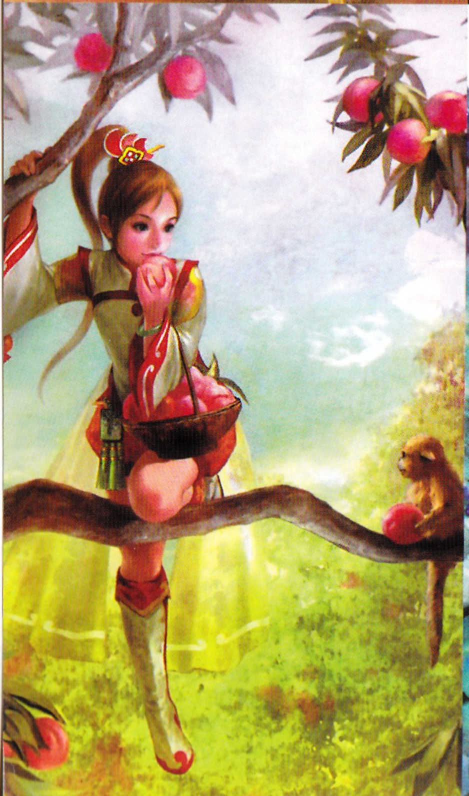
不过凭借独树一帜的绘画风格，诹访原很快在光荣公司找到了自己的定位，以历史游戏见长的光荣推出过不少史实题材的游戏，而诹访原又十分擅长刻画日本古代战国和中国古代三国时的各路英雄们，于是双方一拍即合。在诹访原出道后的第四年，他开始为光荣公司新推出的ACT游戏《真·三国无双》担任人









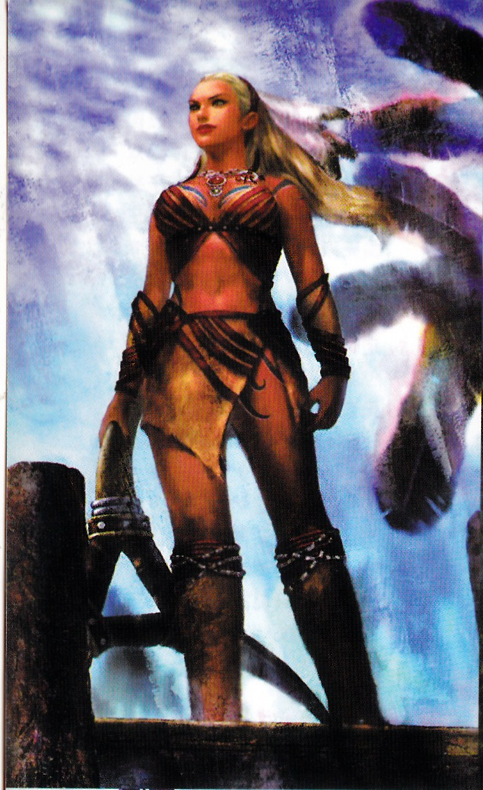



物设计，而随着《真·三国无双》续作《真·三国无双2》的热卖，诹访原一下子被人们挖掘了出来，《真·三国无双》也成了诹访原宽幸的代名词。接下来的多部历史题材作品更是让人们把他定位在历史画家的框架内，但其实早在接手《真·三国无双》之前，诹访原还为另一部欧美风格的游戏《巫术～Dimguil～》担任过设计工作，不过显然《巫术》红不过《真·三国无双》。于是，我们的诹访原老师接下来的工作只能是无止境的三国战国英雄人物了。

诹访原宽幸











袁

曹
曹









佐佐木知美





代表作品：

★游戏：

《荒野兵器5》

《荒野兵器XF》

★小说插图：

《Seventh Heaven》

《真・无责任舰长泰拉》

▶▶▶ i l l u s t r a t o r

佐佐木知美

随着“《荒野兵器》系列”十周年纪念作《WA5》和《WA XF》的发售，负责人物设定的佐佐木知美逐渐为众人所知，作为“《WA》系列”继伊藤志彦和大峡和歌子后的第三代人设师，佐佐木温暖淳朴的画风也为《WA》注入了新的活力。

早在1999年，佐佐木便以“藤本秀明”这个笔名踏足业界，除了为土门宏幸执笔的小说“《Seventh Heaven》系列”绘制插图外，也陆陆续续地为一些游戏杂志、小说等画了不少插画。在担任知名漫画家吉崎观音（代表作《KERORO军曹》等）助手的期间，她先后参与绘制了《真・无责任舰长泰拉》的小说插图（吉崎负责人物设定和封面图）和ENTERBRAIN社《TECH WIN》杂志用数字广播剧《Zeit Kreis》的剧中图（吉崎负责人物设定）。

佐佐木这个名字，正如她接触《WA》这个经典大系一样，预示着崭新的开始。当时《WA》的制作人金子彰史偶然在网络上浏览到佐佐木的画，当下认定这就是他正在寻找的适合《WA5》的新画师，而后便毫不犹豫地给佐佐木











发去一封“慎重”透露强烈合作意愿的E-Mail。接受了《WA5》人设工作的同时，佐佐木也迎来了史无前例的巨大挑战。除了从零开始构思外，“10周年纪念作”头衔的沉重、以及首次意识到Fans热情之高数量之多的精神压力实在是不可小觑。她从仅有的“西部风”这一概念入手，通过了解角色口癖、发色倾向等信息来步步摸索，角色设定图更是前后画了诸多版本。除了设定上有很多全新尝试外，女主角蕾贝卡更是拥有了《WA》史上第一个双腿裸露在外的大胆造型。

除了商业领域外，身兼同人社团“刑法第60条”主笔的佐佐木至今仍积极活跃于同人界，以“主犯”为笔名围绕《龙珠》、《Eternal Arcadia》、《G GUNDAM》等作陆续推出了多本成人女性向同人志。

佐佐木知美



illustrator
カズキヨネ



代表作品：

★游戏：

《绯色碎片》系列

《薄樱鬼 新选组奇谭》

《不思议游戏 玄武开传 外传 镜之巫女》

《星降时刻》

★小说插图：

《华鬼》

▶▶▶ illustrator

カズキヨネ

自由插画师カズキヨネ现在主要以IDEA FACTORY当红原画师的身分活跃在游戏界，近几年来她一人包揽了该公司旗下著名人气女性向文字冒险游戏“《绯色碎片》系列”的全部角色设计。除了“《绯色碎片》系列”与去年秋季上市的《薄樱鬼 新选组奇谭》外，她还曾为《不思议游戏 玄武开传 外传 镜之巫女》《星降时刻》等游戏担当人物设计，并在小说《华鬼》中负责插画。

在カズキヨネ的创作意念里，“和”是个至关重要的关键字。古朴淡雅，和谐的色彩点缀玄幻异世界；散发着淡淡愁思，如琉璃般精致细腻的画面，屡屡叫人惊艳屏息；凄美优雅，哀而不伤，笔下人物眼眸流转的一颦一笑喜怒哀乐，都令人过目难忘；不论是光影交替的凛冽动态场面，还是温馨逗趣的日常一景，到了画师笔下都是手到擒来。

カズキヨネ将现代唯美要素融入自己对传统日本风格的理解当中，融会









贯通，笔墨挥洒呈现出一幅幅美轮美奂的和风绘卷。在《薄樱鬼 新选组奇谭》中，カズキヨネ的画技更上一层楼，幕末落英的千缕情丝万缕愁皆孕育于那份雅致精巧中，令玩家心驰神往。カズキヨネ的绘世界，美丽不可方物，对玩家的吸引力不容小觑。甚至可以说，IDEA FACTORY能在女性向游戏爱好者中广博赞赏，获得今日巨大成功，カズキヨネ的生花妙笔绝对是功不可没。



▶▶▶ i l l u s t r a t o r

カズキヨネ





代表作品：
★游戏：
《ToHeart2》

▶▶▶ illustrator

みつみ美里

みつみ美里，活跃于游戏界和同人界的人气插画家，曾隶属于游戏公司Cocktail Soft（即F&C的前身），1998年转职进入LEAF（aquaplus）社，与人气插画家甘露树是搭档。

みつみ美里擅长描绘可爱的女孩子，尤其是制服系少女，她笔下的女仆和巫女妹妹们都广受欢迎。这是因为她的作品线条唯美，用色柔和自然，女孩子身材纤细又不失肉感，让人忍不住想大叫“萌え～”。

作为职业游戏美工，みつみ美里最受关注的作品是《ToHeart2》。除此之外，みつみ美里也热衷于同人创作，她的同人社团《CUT A DASH!!》在业界非常有名，据说常出现上千人排队购买的盛况。正因如此，在有“女帝”之称的七濑葵停止同人活动之后，她被同人界冠上了“女王”之名。











illustrator

みつみ美里

illustrator

みつみ美里







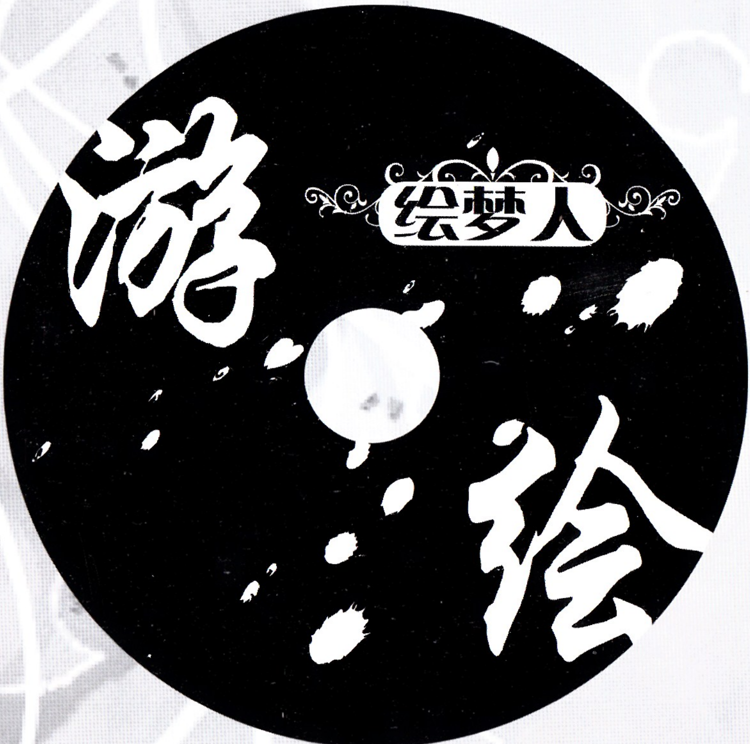




▶▶▶illustrator

みつみ美里





光盘中收录了画集中所使用图片的电子版

推荐在IE7下观赏